Nasz nowy adres: http://www.gambler.com.pl

GAMBLER CD 3/98

ISSN 1427-0307 Indeks 321753
Cena 9zł 99gr

GAMBLER

MIESIĘCZNIK ELEKTRONICZNYCH SZULERÓW

CD

NUMER 3/98

Quo vadis, Sego?

Saturn umarł, czy warto czekać na następcę?

Jestem Baranem i Świnią

Adrian Chmielarz, jakiego nie znacie!

GRAMY!



NHL Hockey '98



Myth: The Fallen Lords



Wing Commander Prophecy



F-22 ADF (wszystko o grze)

Najlepsze gry roku 1997

TWÓRCY TAKICH HITÓW JAK WARCRAFT II TIDES OF DARKNESS™ I DIABLO™ PRZEDSTAWIAJĄ

STARCRAFT™

Strategii jest wiele,
Starcraft™ jest jeden!

battle.net

PC CD ROM

BLIZZARD ENTERTAINMENT


CUC SOFTWARE

CENTRUM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ CD PROJEKT
(0-22) 672 89 09
• Sprzedaż wysyłkowa
• Infolinia na temat produktów
• Obsługa zarejestrowanych klientów

Koniecznie odwiedź naszą stronę w internecie
www.cdprojekt.com

CD PROJEKT

Biuro: Warszawa ul. Marszałkowska 9/15, tel (0-22) 25 07 03, Sklepy firmowe CD Projekt: Kraków ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 21 26 17; Radom pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 363 24 19; Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65
E-mail: cdprojekt@cdprojekt.com.pl Wyłączna dystrybucja w Polsce CD Projekt, CD Projekt i logo CD Projekt zastrzeżone.

PC CD-ROM GRY

TimSoft
COMPUTER SOFTWARE ®
SKLEP WYSYŁKOWY

MEGAPAK 7 — 179,99
- Road Rash,
- Earthworm Jim,
- Ceasar II,
- Heroes of Might and Magic,
- U.S. Navy Fighters,
- A-10 Cuba!,
- Missionforce: CyberStorm,
- Creature Shock,
- Genewars,
- 3D Ultra Pinball 2:Creep Night

Na 11 płytach CD ROM zawiera 10 doskonałych gier. Dołączona polska instrukcja.

MEGASIXPAK — 139,99
Na 6 płytach CD-ROM zawiera 6 znanych gier. Wielostronicowa instrukcja po polsku.
- Actua Soccer,
- Magic Carpet 2,
- Chaos Overlords,
- Comanche,
- Fantasy General,
- Terra Nova.

NHL '95 — 39,99
Zmierz się z elitą hokeja. Błyskawiczne i realistyczne rozgrywki. Video klipy z rozgrywek, posłuchaj na żywo komentarzy z meczy NHL. W grze znajdziesz brutalność i szybkość akcji właściwe dla rozgrywek w lidze NHL.

DUNGEON KEEPER — 139,99
Stań się demonem - strażnikiem lochu, który ma na usługach armie przerażających potworów. Zaprowadź rządy terroru w sielskich krainach na powierzchni. Zniszcz wrogów, którzy łakomie patrzą na Twe bogactwa. Gra w całości spolszczona.

PHANTASMAGORIA 2 — 99,99
Psychologiczny horror o szaleństwie, morderstwach i najczarniejszych głębinach duszy ludzkiej. Drugi odcinek jeszcze bardziej zagadkowy i wstrząsający sprzedanego w milionie egzemplarzy thriler'a. Curtis Craig odkrywa przerażające tajemnice umysłu...

KUPIEC — 39,99
Gra decyzyjno-handlowa osadzona w zamierzchłej przeszłości, wiele niespodzianek w czasie podróży: zbójcy, smok, sztorm, itp. Podręczna mapa Świata, podstawowe informacje o miastach, portach i osadach. Bogata oprawa graficzna, zapis stanu gry na dysk.

DIE HARD — 99,99
Biegaj, strzelaj i prowadź w 3 częściach filmu „Szklana pułapka" połączonych w ca-łość. Przed Tobą 3 różne gry i ponad 45 poziomów. Pełnoekranowa trójymiarowa scenerią, strzelanina z perspektywy pierwszej osoby, terroryści - więc walcz!!!

QUAKE II — 149,99
Gambler 2/98
GRA MIESIĄCA
ocena: 98%

UFO 1/X-COM (UFO2) — 79,99
Dwie supergry strategiczne, w pakiecie, na płycie CD-ROM. W UFO 1 jesteś dowódcą XCOM organizacji powołanej do walki z rosnącym zagrożeniem ze strony obcych cywilizacji. W UFO 2 Obcy atakują z głębi oceanów a ich broń jest niezwykle skuteczna.

PANZER GENERAL II — 149,99
To nie nowa wersja, to nowy standard gier strategicznych. 30 super realistycznych pól bitewnych z II Wojny Światowej. Nowe kampanie i scenariusze, możliwość gry wieloosobowej w sieci. Animacje urozmaicone cyfrowymi detonacjami, połączone ze zmianami w terenie.

ROAD RASH — 59,99
Pierwsza i jedyna motocyklowa gra walki. Zdobądź tytuł króla szos, pokonując w 25 wyścigach 15 przeciwników i policję. 5 pozycja. trudności po 5 tras. Walcz i wygraj, także w sieci i przez modem! Prezentacje filmowe przed i po każdym wyścigu - w sumie 25 minut.

SZUKASZ NOWOŚCI?
Przedzwoń lub napisz (oprócz adresu podaj typ komputera), a za 2-3 dni otrzymasz (bezpłatnie) kolorowy, 16 stronicowy, co tydzień aktualizowany **KATALOG OPROGRAMOWANIA.**

Dołącz do ponad **20 000** zadowolonych klientów firmy **TimSoft.**

Ogłoszenie, które czytasz powstało prawie dwa miesiące temu, (taki jest cykl wydawniczy miesięcznika Gambler). Nasz katalog drukowany jest co tydzień...

ZAMÓW PRZEZ TELEFON !!!
(0-94) 402-541
Każdy Klient otrzymuje 6-miesięczną PRENUMERATĘ naszej OFERTY oraz KARTĘ RABATOWĄ.

MEGAPAK 8 — 199,95
Najlepszy w historii PC zestaw gier. Na 11 płytach CD ROM zawiera 10 znanych tytułów. Dołączona polska instrukcja.
- Master of Orion II - *kosmiczna gra dec.-handlowa.*
- Sim City 2000 - *stwórz własne miasto*
- Screamer 2 - *wyścigi samochodowe*
- Mechwarrior 2 - *walki robotów bojowych*
- Jack Nicklaus - *golf*
- Broken Sword - *gra przygodowa*
- Jagged Alliance - *strategia*
- iM1A2 Abrams - *symulator czołgu*
- Return to Zork
- Atari 2600 Action Pack - *hity z małego ATARI*

A-TRAIN — 59,99
Zarządzaj całym systemem kolei. Kupuj wagony i lokomotywy, zaprojektuj i uruchom sieć kolejową. Przenoś góry, twórz miasta, przesuwaj koryta rzek, dotrzyj do wysp i zawsze wyprzedzaj konkurencję. Spraw by Twoje działania doprowadziły do powstania imperium.

TIME COMMANDO — 59,99
Główny komputer superbazy wojskowej zaatakował tajemniczy wirus, powodując śmiertelne zagrożenie dla całego Świata. 9 pełnych akcji poziomów, osadzonych w różnych okresach. Walcz z 80 różnymi wrogami, uzbrojonymi w 45 rodz. broni na 4 poz. trudności.

SIM ANT — 59,99
Kolejny tytuł z kolekcji RE-CREATION - symulacja kolonii owadów. Program oparty na wynikach badania życia i zachowania mrówek a w nim walka za królową i mrowisko, obrona hordami wrogów, wnikanie do ludzkich domów i strzał przed środkami owadobójczymi!

SPEED HASTE — 88,50
Najbardziej ekscytująca gra wyścigowa, jaka do tej pory powstała. Wybierasz swój samochód Formuły I i ścigasz się na ośmiu torach z 20 niezależnymi autami, kontrolowanymi przez komputer. Gra dla 1 lub 2 graczy na tym samym komputerze lub 4 graczy w sieci.

WERSAL 1685 — 99,99
Gra przygodowa po polsku. Niespodziewanie ktoś pragnie zniszczyć Wersal, masz czas do zachodu słońca aby go powstrzymać. 25 godzin gry w tym pięknym miejscu w przedstawionej w technice OMNI 3D rekonstrukcji pałacu z 1685 r. Ponad 30 postaci 3D.

KKND — 99,95
Walka o panowanie na powierzchni Ziemi po nuklearnej wojnie 2079 roku. Przeciwnikiem ocalałej w podziemiach garstki Wybrańców są Mutanci, przystosowani do nowych realiów. 30 wciągających misji, renderowana grafika, możliwość gry w sieci.

SHERLOCK HOLMES — 88,50
Kolejna wielka zagadka! Wczuj się w atmosferę wiktoriańskiej Anglii. Odwiedź 50 renderowanych scenerii z udziałem 90 animowanych postaci. Dla zdobycia informacji i rozwiązania zagadki przemierzasz miasta, odwiedzasz wsie i przeprowadzasz eksperymenty w laboratorium.

THEME PARK — 59,99
Zbuduj najzabawniejsze i najbardziej dochodowe wesołe miasteczko: najwyższą górską kolejkę, najszybszą karuzelę i największe koło diabelskie. Zarządzaj tym interesem, przesól mocno chipsy to wypiją więcej Coca-coli. Pamiętaj o maszynach, wywozie śmieci i wielu innych rzeczach.

HARVESTER — 88,50
Twoje miasto opanowało tajemnicze BRACTWO JESIENNEGO KSIĘŻYCA. Twój dom stoje na głowie a w łóżku Twojej Narzeczonej znajdujesz tylko zakrwawioną czaszkę i wyrwany kręgosłup. Tylko śmierć może powstrzymać Cię przed wykryciem sprawcy tej zbrodni. Gra dla osób pow. 18 lat

TOONSTRUCK — 88,50
Błyskotliwe połączenie akcji i wspaniałej animacji. Jako animator telewizyjnego poranka - Drew Blanc stajesz się kluczową postacią konfliktu komiksowych państw, pogodnych Huffy i mniej sympatycznych Malevoland zdecydowanych przejąć władzę w komiksowym świecie.

PC 3,5" HD GRY

3XLOGIC GAMES	34.90
7 DNI 7 NOCY	44.90
Gra przygodowa po polsku dla dorosłych.	
ARNIE II	29.90
4 misje komandosa Arniego.	
BATTLE ISLE	35.90
Gra strategiczna	
CRAZY CARS II	29.90
Symulacja samochodu. Walczysz z czasem oraz z policjantami.	
EKSPERYMENT DELFIN	54.90
Gra przygodowa po polsku.	
FLIPER	39.90
Wszystkie elementy fliperów. 8 stołów.	
FRANKENSTEIN	29.90
Przygodowa. Szalony baron Frankenstein i	
FRANKO	44.90
Walki uliczne.	
FRONT LINES	59.90
Strategia wojenna.	
HAROLD'S MISSION	49.90
Poruszasz się po wnętrzu komputera. Humor plakat.	
HIGH SEAS TRADER	59.90
Strategia. Średniowieczny handel morski.	
INTERN. SOCCER	29.90
Piłka nożna 8 drużyn, dane o zawodnikach.	
ISHAR III	49.90
RPG wędrówka po krainie Elfów, zagadki magia.	
JAZZ JACKRABBIT	39.90
Doskonała gra platformowa.	
JAZZ JACKRABBIT II	39.90
Dalsze przygody królika.	
KAJKO I KOKOSZ	49.90
Przygodówka na podstawie komiksu. Dobra zabawa.	
KUPIEC	39.90
Gra decyzyjno-handlowa.	
LAZARUS	39.90
LORDS OF THE REALM	59.90
Średniowieczna strategia.	
MEGABLAST	29.90
Gra logiczna.	
MEGALOMANIA	35.90
POLANIE	54.90
ROBBO	39.90
Doskonała gra logiczno-zręcznościowa.	
SINK OR SWIM	34.90
Doskonała gra logiczno-zręcznościowa.	
SKAUT KWATERMASTER	44.90
SLATERMAN	34.90
SOŁTYS	39.90
Doskonała gra przygodowa po polsku.	
SUICIDE SPEED	39.90
THE GAMES-OLIMPIADA	29.90
Symulator 30 dyscyplin sportowych.	
TYRIAN	44.90
Kosmiczna super strzelanina.	

KUPIEC (Windows) — 39,99
Gra decyzyjno-handlowa osadzona w zamierzchłej przeszłości, wiele niespodzianek w czasie podróży: zbójcy, smok, sztorm, itp. Podręczna mapa Świata, podstawowe informacje o miastach, portach i osadach. Bogata oprawa graficzna, zapis stanu gry na dysk.

LAZARUS (DOS) — 39,90
Gra przygodowo-zręcznościowa
- 5 rozbudowanych, doskonałych scenerii,
- skomplikowane misje, pełne zagadkowych sytuacji, różne rodzaje broni, wiele postaci,
- żywa, 256-kolorowa grafika, realistyczne, efekty dźwiękowe, wielokladkowe animacje.

SLATERMAN (DOS) — 39,90
- rozbudowana gra zręcznościowa,
- piętnaście pasjonujących etapów,
- trzy zróżnicowane scenerie,
- wiele dużych i dobrze animowanych potworków,
- żywa, 256 kolorowa grafika, świetny dźwięk
- dwa ruchome plany, dające efekt głębi obrazu.

SKAUT KWATERMASTER — 44,90
Gra przygodowa dla obdarzonych poczuciem humoru. Zabawna grafika, starannie wykonana muzyka. Setki zagadek i przygód. Fantastyczna zabawa na wiele godzin. Program otrzymał ZŁOTY DYSK - nagrodę miesięcznika ŚWIAT GIER.

POLANIE — 54,90
Pierwsza polska gra strategiczna na komputery IBM PC. Niesamowita podróż do przepełnionego odgłosami nieustannej walki i pulsującego potężną magią świata przodków. Perfekcyjna oprawa graficzna, sterowanie poszczególnymi postaciami.

SUICIDE SPEED (DOS) — 39,90
Grą należącą do bardzo popularnej grupy wyścigów samochodowych, widzianych z lotu ptaka. Czekają Cię mordercze trudne zawody na 16 torach.
- Gra dla 1 lub 2 graczy
- Supergrafika, duży dynamizm gry - szczególnie w trybie znacznego zbliżenia trasy

PC CD-ROM EDUKCJA

3 płyty CD-ROM z bezsprzecznie najlepszym pakietem programów do nauki języka angielskiego. Programy zawierają tysiące ćwiczeń, ilustrowane są zdjęciami i scenkami wideo.

PROMOCJA

Tylko u nas przy zakupie Euro*Plus*+ Prof. Pack otrzymasz w komplecie multimedialne **słuchawki z mikrofonem** i regulacją głośności (o wartości 45 zł).

Euro*Plus*+ ProPack — 379,90
INTERAKTYWNY KURS JĘZYKA ANGIELSKIEGO

3D ATLAS	99.90
Multimedialny program geograficzny po polsku.	
ATLAS ŚWIATA	88.95
DYKTANDO	96.90
Produkt roku 1996!!! (PC Kurier)	
ENCYKLOPEDIA *KOSMOSU*	99.00
Multimedialna encyklopedia kosmosu zawierająca wiele zagadnień z dziedziny astronomii.	
ENCYKLOPEDIA *Przyrody*	169.95
JAK TO DZIAŁA	169.95
LITERAT	96.90
Multimedialne kompendium wiedzy z zakresu literatury (poziom liceum).	
MOJE PIERWSZE ABC	88.90

Długo oczekiwany pakiet zawierający trzy niezależne części: dla początkujących, średniozaawansowanych i zaawansowanych oraz dodatkowo płytę z lekcjami wideo.
- bogaty materiał językowy i niezwykle efektywna aplikacja multimedialna
- ponad 20 typów ćwiczeń i testów językowych
- nagrania dialogów, scenek rodzajowych, filmy
- gwarancja wysokiej sktecz-ności i doskonałej zabawy

PROMOCJA

Tylko u nas przy zakupie EuroPlus+ Prof. Pack otrzymasz w komplecie **multimedialne słuchawki** z mikrofonem i regulacją głośności (o wartości 45 zł).

Euro*Plus*+ ProPack — 399,90
INTERAKTYWNY KURS JĘZYKA NIEMIECKIEGO

SŁOWNIK angielsko-polsko-angielski — 189,00
Największy dwujęzyczny słownik multimedialny, opracowany przez Collins'a, doświadczonego wydawcę w Anglii. Słownik zawiera 80000 haseł i ponad 120000 znaczeń z możliwością odsłuchu. Dodatkowo gramatyka, współpraca z edytorami i możliwość rozbudowy.

EURO*Plus*+ Sprachkurs Deutsch — 199,95
Płyta CD-ROM z pierwszym (podstawowym) poziomem kursu języka niemieckiego w środowisku EuroPlus+ (nagrodzony godłem Teraz Polska). Programy zawierają tysiące ćwiczeń, ilustrowane są zdjęciami i scenkami wideo.

WORD TRANSLATOR — 249,99
Niezwykle rozbudowany słownik-tłumacz. Tłumaczy słowa i całe teksty. Pakiet zawiera:
- Słownik Niemiecko-Polsko-Niem. - **105000** haseł
- Słownik Angielsko-Polsko-Ang. - **150000** haseł
- Angielski Słownik synonimów
- Kilkanaście innych słowników narodowych

Na płycie CD-ROM zawiera także ngrania wymowę około 20 000 haseł.

Wersja dla WINDOWS 95

PROSTE DROGI — 84,90
Samochodowe, polityczne i fizyczne mapy POLSKI, NIEMIEC, EUROPY. Wyszukuje miasta, ulice oraz optymalne połączenia. Zawiera 55 000 miejscowości, 70 dokładnych i 250 przejazdowych planów miast. 50 minut filmów wideo.

HISTORIA ŚWIATA — 169,90
Multimedialna encyklopedia po polsku (Optimus-Pascal). Od prehistorii do współczesności, od Ameryki i Afryki do Europy, w tym Polski. Ponad 700 ilustr., 30 filmów, 100 animacji i 180 min. dźwięku. Program zalecany przez MEN dla szkół podstawowych i średnich.

Termin wysyłki 3-14 dni. Większość paczek wysyłamy w ciągu **24 godzin!!!**

Ceny w złotych, zawierają VAT, gwarantowane do 01.04.98



ZNIŻKA! Szczegóły w kuponie zamówienia.

AMIGA

Przy zakupie minimum 2 programów na Amigę możesz zamówić grę: **KUPIEC** ....**w cenie 7,95 zł**



ZNIŻKA! Szczegóły w kuponie zamówienia.

C-64

Przy zakupie min. 3 programów na C-64 możesz zamówić grę: **ETERNAL ..w cenie 2,95 zł**



Pon. - Pt. od 8⁰⁰ do 18⁰⁰
Sobota 10⁰⁰ do 14⁰⁰

(0-94) 402-541

lub przyślij zamówienie na adres: 75-016 Koszalin 1, skr. poczt. 211

PC 3,5" HD EDUKACJA

ABC CHEMII	39.90
BRZDĄC	39.90
EDUKACJA	59.90
GEOGRAFIA	39.90
HISTORIA	39.90
HYPER SŁOWNIK	49.90
Dla Windows. Słownik ang.-pol, pol.-ang. Tłumaczy wyrazy i zdania.	
JĘZYK ANGIELSKI	39.90
JĘZYK NIEMIECKI	39.90
KURS PRAWA JAZDY	44.90
Testy przygotowujące do egzaminu na prawo jazdy A, B, C, D, T. 2000 pytań, 300 ilustracji!!!	
MATEMATYKA kl. VII-VIII	39.90
MATMANIA	39.90
ORTOMANIA	39.90
PITAGORAS 3 WIN	49.90
Matematyka liceum kl. 1-2	
PITAGORAS 4 WIN	49.90
Matematyka liceum kl. 3-4	
PITAGORAS 5 WIN	49.90
Matematyka liceum przygot. do matury.	

WORD TRANSLATOR
dla Windows 3.11 i Windows 95
Niezwykle rozbudowany słownik-tłumacz. Tłumaczy słowa i całe teksty. Dostępny w kilku wersjach:
- ✓ Niemiecko-Polsko-Niemiecki 105 tysięcy haseł **144,90**
- ✓ Angielsko-Polsko-Angielski 150 tysięcy haseł **144,90**
- ✓ Power Pack - oba słowniki razem **199,99**

Program dla uczniów szkół podst. i średnich. Zawiera:
- Podręcznik chemiczny opisujący podst. działy chemii,
- Układ okresowy pierwiastków chemicznych,
- Kilkadziesiąt zadań o różnym stopniu trudności,
- Testy z całego zakresu chemii

ABC Chemii 39,90

Zestaw trzech programów edukacyjnych dla szkół podst. oraz pierwszych klas szkoły średn. Trzy doskonałe pozycje: **ORTOTRIS** - gra ortograficzna, **GEOGRAFIA** - duża porcja materiału, nauka, testy, **HISTORIA** - kilkaset testów, bogata oprawa graficzna

EDUKACJA 59,90

Program oferuje wiele zadań w kilku wersjach, łącznie około **250!** Zadania podano w atrakcyjnej formie (rysunki, wykresy) z przystępnymi, szczegółowymi wskazówkami. Dodatkowo: symulacja egzaminu wstępnego do szkoły średn. + podręcznik i dzienniczek ucznia!

Matematyka kl. VII-VIII 39,90

Trzy doskonałe gry, łączące przyjemność grania z nauką trudnej, polskiej ortografii. Zostały one zintegrowane ze sobą, co pozwala na wspólne dla wszystkich trzech gier prowadzenie dzienniczka gracza, zawierającego popełnione przez niego błędy.

ORTOMANIA 39,90

AMIGA

DYSKIETKI	
No Name 3,5" DD, 20 szt.	29,90 zł
DYSAN 3,5" DD, 20 sztuk plastikowe pudełko	39,90 zł
MYSZKI	
MYSZ (do wszystkich modeli)	39,90 zł
ROZSZERZENIA PAMIĘCI	
A500 DO 1MB RAM	54,90
A600 DO 2MB CHIP RAM	94,90
EDUKACJA	
ABC CHEMII	29,90
DEUTSCH TESTER	14,90
ENGLISH TESTER	14,90
GEOGRAFIA	14,90
HISTORIA	14,90
ORTOTRIS	14,90
PITAGORAS 1 (klasy. V-VIII)	29,90
PITAGORAS 3 (klasy I-II liceum)	29,90
GRY AMIGA 1 MB	
ARNIE	16,90
ARNIE II	29,90
ASTRAL	29,90
BARBARIAN	19,99
CLASSIC BOARD GAMES	29,90
DOMAN-GRZECHY ARDANA	36,90
DREENSHAR - DZIEŁO MAGÓW	35,99
FOREST DUMB FOREVER	29,90
FRANKO	29,90
INDIANA JONES	19,99
INTERCALARIS	42,00
INTERNATIONAL SOCCER	29,90
KAJKO I KOKOSZ	39,90
KUPIEC	29,90
LAZARUS	29,90
LEGION - Nowość 1 MB	39,90
LIGA POLSKA MANAGER (Avalon)	29,90
MIASTO ŚMIERCI	29,90
MR. TOMATO	29,90
OLIMPIADA '96	29,90
PINBALL HAZARD	29,90
RAJD PRZEZ POLSKĘ	29,90
RICK DANGEROUS	19,99
RICK DANGEROUS II	19,99
ROAD RASH	29,90
STREET FIGHTER	19.99
STUNT CAR RACER	19,99
SKAUT KWATERMASTER	29,90
SZACHISTA	35,99
W POTRZASKU	35,99
ZESTAW GIER 1 (4 dyski)	29,90
GRY A500+, 600, 1200	
RYCERZE MROKU	35,90
ISHAR III	44,90
LEGION - (2MB CHIP RAM)	39,90
MISTRZ POLSKI	42,90
WACUŚ the DETECTIVE	35,99
WHIZZ	29,90
PROGRAMY UŻYTKOWE	
AMILAB	29,90
AMITEKST PRO GOLD	44,90
ASYSTENT PRO	29,90
DIGI BOOSTER	29,90
OPERA (A500+, 600, 1200)	19,90

Klasyczna gra zręcznościowa, oparta na wschodnich sztukach walk. Zostań najlepszym z ulicznych wojowników Japonii, Chin, Tajlandii, USA, i Anglii. Walcz i zostań najlepszym!

STREET FIGHTER 19,99

Uliczne wyścigi motocyklowe, przeciwko 14-tu wrogo nastawionym przeciwnikom na 5 torach. Unikaj zderzeń z przeszkodami, omijaj policyjne patrole, odbierz przeciwnikowi kij a wygrasz i zdobędziesz fundusze na modernizację swego motoru.

ROAD RASH 29,90

Gra decyzyjno-handlowa osadzona w zamierzchłej przeszłości, wiele niespodzianek w czasie podróży: zbójcy, smok, sztorm, itp. Podręczna mapa Świata, podstawowe informacje o miastach, portach i osadach. Bogata oprawa graficzna, zapis stanu gry na dysk.

KUPIEC 29,90

Gra strategiczna z elementami RPG. Trafiasz do świata fantasy, gdzie dowodzisz pięcioosobowym, wielorasowym legionem. Zostań kupcem, zbójem, obszarnikiem, poszukiwaczem skarbów. Animowane postacie, doskonały dźwięk. Nowość! 1 MB RAM!!

LEGION *tylko* 39,90

Indiana Jones i ostatnia krucjata. Pościg trwa! Wszelkimi możliwymi drogami zmierza do odkrycia największego skarbu w historii... Świętego Grala. Czy masz na tyle odwagi i sprytu. by przejść wszystkie, pełne niespodzianek i pułapek, poziomy Indiany Jones?!

INDY 19,99

Gra przygodowa dla obdarzonych poczuciem humoru. Zabawna grafika i starannie wykonana muzyka. Program otrzymał ZŁOTY DYSK - nagrodę miesięcznika ŚWIAT GIER.

Skaut Kwatermaster 29,90

- gra przygodowo-zręcznościowa,
- pięć rozbudowanych, doskonałych scenerii,
- skomplikowane, zagadkowe misje, różne rodzaje broni, mnóstwo różnych potworków,
- żywa grafika, realistyczne, przestrzenny dźwięk płynne, wielokłatkowe animacje.

LAZARUS 29,90

COMMODORE C-64

EDUKACJA	
CHEMIA	7.95
Test. 25 tematów z zakresu materiału szkoły podstawowej i pierwszych klas szkół średnich.	
GEOGRAFIA	7.95
Test. 18 tematów z zakresu materiału szkoły podstawowej i pierwszych klas szkół średnich.	
HISTORIA	7.95
Test. 17 tematów z zakresu materiału szkoły podstawowej i pierwszych klas szkół średnich.	
JĘZYK ANGIELSKI	7.95
Język angielski, kurs podst. Wspomaga naukę słówek, przykłady stosowania czasów.	
JĘZYK NIEMIECKI	7.95
Język niemiecki, kurs podst. Wspomaga naukę słówek, przykłady stosowania czasów.	
ORTOTRIS	7.95
Gra ucząca ortografii, w stylu TETRIS'a.	
HARDTRACK COMPOSER	8.90
Profesjonalny edytor muzyczny. Tworzenie własnych i odtwarzanie gotowych utworów.	
GRY	
3D LUNATTACK	7.95
CHWAT	7.95
DRIP	7.95
Agent Drip atakowany przez stwory zbiera pogubione monety .	
ETERNAL	7.95
Android Eternal bada napromieniowaną, była fabrykę robotów. Super grafika, wiele etapów.	
KLAX (kaseta)	7.95
Gra logiczno-zręcznościowa.	
KLEMENS	7.95
Bohater w pełnym niebezpieczeństw świecie ratuje swych braci. 256 komnat !!!	
KOŚCI & POKER	7.95
Dwie doskonałe gry dla hazardzistów.	
KUPIEC - wersja całodyskowa	19.90
KUPIEC - wersja kasetowa	7.95
LATER	7.95
Wyprowadź małego Latera z groźnych lochów	
LAZARUS	7.95
MIECZE VALDGIRA II	7.95
NIGHTBREED (kaseta)	7.95
Niezwykle rozbudowana gra przygodowo-zręcznościowa	
PUFFY'S SAGA (kaseta)	7.95
Wieloetapowa gra zręcznościowa.	
PUZZNIC (kaseta)	7.95
Gra logiczno-zręcznościowa.	
RODEO GAMES - (kaseta)	7.95
Gra zręcznościowa. 7 konkurencji rodem z Dzikiego Zachodu.	
SKATE WARS (kaseta)	7.95
Fantastyczna gra sportowa - rodzaj piłki nożnej	
SLATERMAN	7.95
Pomóż kosmicie naprawić przypadkiem wyrządzone szkody, walcząc z wieloma stworkami.	
SPY WHO LOVED ME (kaseta)	7.95
TRIADA - 3 gry	7.95
TIMTRIS-jak Tetris, ASHIDO-układanie kamieni wg reguł, BOMBI-zniszcz wroga bombami	
AKCESORIA	
ACTION PLUS 6.7	39.90
Kartridż przeznaczony do usprawnienia współpracy komputera ze stacją dysków - przyspiesza jej pracę do 20 razy !!!. Bardzo wiele dodatkowych funkcji.	
FINAL III	29.90
Kartridż przeznaczony do usprawnienia współpracy komputera ze stacją dysków - przyspiesza jej pracę do 15 razy !!!. 60 dodatkowych funkcji.	
NN 5,25" DD pud. 20 szt.	13.90
Dyskietki bezfirmowe, paczka 20 szt. Nośnik BASF.	

Gra przygodowo-zręcznościowa. Doskonałe animowany, dużych rozmiarów bohater, zróżnicowana grafika, wiele przedmiotów do odnalezienia i użycia. Mnóstwo zagadkowych sytuacji, możliwość nagrania stanu gry - także w wersji kasetowej.

CHWAT *tylko* 7,95

Gra decyzyjno-handlowa osadzona w zamierzchłej przeszłości, wiele niespodzianek w czasie podróży: zbójcy, smok, sztorm, itp. Podręczna mapa Świata, podstawowe informacje o miastach, portach i osadach. Bogata oprawa graficzna, zapis stanu gry na dysk.

KUPIEC *całodyskowy* **19,90** *kasetowy* **7,95**

Gra zręcznościowa. Android Eternal bada napromieniowaną, była fabrykę robotów. Przed tobą 27 sektorów o różnej długości i różnym stopniu napromieniowania. Zbieraj po drodze kryształy - każde 50 szt. daje nowe życie. Super grafika, wiele etapów.

ETERNAL 7,95

Niezwykle rozbudowana gra przygodowo-zręcznościowa utrzymana w konwencji horroru. Twoim zadaniem jest uratowanie prastarej rasy istot zwanych NIGHTBREED.
(kaseta)

NIGHTBREED 7,95

Niesamowita misja najsłynniejszego szpiega. JAMES BOND i agent sowieckiego wywiadu - ANYA AMASOWA muszą odkryć tajemnicę zniknięcia dwóch łodzi podwodnych, radzieckiej i brytyjskiej. Wiele przygód, różne rodzaje broni.
KASETA

The Spy Who Loved Me 7,95

Od Twych umiejętności i magii zależy uwolnienie plemienia od ciemiężcy - Krwawego Zenona. Ciekawa fabuła, różnorodność scenerii, doskonałe wykonanie (grafika, animacje, wysoka grywalność) autorstwa grupy INFLEXION.

MIECZE VALDGIRA II 7,95

Gra zręcznościowo-labiryntowa. Era wojen gwiezdnych. Pułkownik Colonel otrzymał misję w opuszczonej bazie, na krańcach galaktyki. Doskonała grafika, płynne animacje. Rozbudowane poziomy, pełne Obcych.

LAZARUS 7,95

JAK ZAMAWIAĆ

Zapraszamy do zakupów wysyłkowych w naszej firmie. Z naszą pomocą mogą Państwo wygodnie, bez pośpiechu i co najważniejsze, nie ruszając się z domu zakupić gry i programy komputerowe.

- Nie trzeba płacić z góry. Za przesyłkę zapłacisz listonoszowi przy odbiorze zamówionych programów.
- Naszych dotychczasowych klientów prosimy o podawanie numeru klienta.

ZAMÓWIENIA TELEFONICZNE

(0-94) 402-541

OD PONIEDZIAŁKU DO PIĄTKU
W GODZINACH od 8⁰⁰ do 18⁰⁰
SOBOTA od 10⁰⁰ do 14⁰⁰
Szczegóły - kupon zamówienia

ZAMÓWIENIA POCZTOWE

Wytnij kupon, wpisz: **tytuły, ceny zamawianych programów, swój adres**, naklej na kartkę pocztową i wyślij na nasz adres:

TimSoft
skr. poczt. 211
75-016 Koszalin 1

Ceny w złotych, zawierają VAT, gwarantowane do 1.04.98. Termin realizacji 3-14 dni.

G03 Kupon zamówienia

Nr Klienta (jeśli posiadasz): . . . . . Komputer . . . . ❑ CD ROM ❑ DYSK ❑ KASETA

Nazwisko, imię: . . . .

ul./miejsc. . . . .

Poczta: _ _ - _ _ _ . . . . tel. . . . .

TYTUŁ	NOŚNIK	CENA	TYTUŁ	NOŚNIK	CENA
1.			5.		
2.			6.		
3.			7.		
4.			RAZEM:		

Zamówiłem programy na PC za min. 65 zł, wybieram więc jedną z poniższych propozycji:

1. KUPIEC (CD) + płyta CD DEMO 1	❑ 9,95 zł
2. LAZARUS (DOS - 3,5" HD)	❑ 9,95 zł
3. SLATERMAN (DOS - 3,5" HD)	❑ 9,95 zł
4. KOSIARZ UMYSŁÓW CD-ROM	❑ 9,95 zł

Zamówiłem min. 3 programy na C-64, mam prawo zamówić dodatkowo grę:

ETERNAL	❑ 2,95 zł

Zamówiłem min. 2 programy na AMIGĘ, mam prawo zamówić dodatkowo grę:

KUPIEC	❑ 7,95 zł

DOLICZ KOSZTY WYSYŁKI (Opłata obejmuje dodatkowo 6-mies. prenumeratę oferty + kartę rabatową)...**7,95 zł**

Podpis zamawiającego.. **RAZEM DO ZAPŁATY:**

G03



Tym razem Borek, nasz felietonista, opowie o swoich perypetiach z procesorem Pentium II.



Blade Runner. Długo oczekiwana gra przygodowa nie zawiodła naszego recenzenta. Grafika „bladego biegacza" jest piękna, nigdy dotąd nie widzieliśmy tak naturalnie wyrenderowanych postaci.



Blitztkrieg. Znakomity program multimedialny. O hitlerowskich podbojach i taktyce walki opowiada sam Bogusław Wołoszański.



NBA Live 98. Tradycyjnie kolejna koszykówka z EA Sports jest lepsza od poprzedniej, czyli najlepsza. Nothing but net!



iF-22 Air Superiority Fighter. Wydawało się, że produkt Interactive Magic jest skazany na porażkę, pojawił się bowiem konkurencyjny symulator z Digital Images Design. Okazuje się, że nie jest bez szans.

Na płycie .... str. 8

NEWS .... str. 10

Might & Magic 6 .... str. 13
Target .... str. 13

RYNEK

Spacerkiem po Komputer EXPO '98 .... str. 14
Wieści .... str. 14
Myszy nowej generacji .... str. 15

RECENZJE

Przewodnik Czytelnika .... str. 16
Blade Runner .... str. 16
Dark Earth .... str. 18
Wing Commander Prophecy .... str. 19
Great Battles of Hannibal .... str. 20
Myth: The Fallen Lords .... str. 21
The Deeper Dungeons .... str. 22
The Settlers II Gold Edition .... str. 22
Hellfire .... str. 23
NBA Live 98 .... str. 24
NHL 98 .... str. 25
B.I.G. .... str. 26
3 w 1 .... str. 26
Sideline .... str. 26
Killing Time .... str. 26
Chaos Island .... str. 27
Double Play .... str. 27
Speedboat Attack .... str. 27
Lomax .... str. 27
WarWind II .... str. 28
Dreams to Reality .... str. 29
Smok Anatol i Tajemniczy Zamek .... str. 30
Imo i król .... str. 30
Blitzkrieg. Historia II wojny światowej .... str. 31
GamblerClub .... str. 34

TEMAT NUMERU

Najlepsze gry roku 1997 .... str. 36

Felieton

Widziane z Zacisza .... str. 42

TeTe .... str. 43

REAKCJE REDAKCJI ... str. 56

INFORMACJE

Dystrybutorzy gier z numeru 3/98 .... str. 58
Spis ogłoszeń .... str. 58
Numery archiwalne .... str. 58
Kupon i zasady prenumeraty .... str. 59

HARDWARE

Logitech CyberMan 2 .... str. 62

KONKURSY

Sub Culture .... str. 63

INTERNET

GAL – strony o grach .... str. 64

PUBLICYSTYKA

Jestem Baranem i Świnią .... str. 66

VARIA'tkowo

Teoria spisku .... str. 68
Rota fizyków .... str. 69

NewsPad .... str. 70

PSX

Zstępniak .... str. 72
FIFA '98: Road to the World Cup .... str. 73
Test Drive 4 .... str. 74

SATURN

Quo vadis, Sego? .... str. 76
Nascar 98 .... str. 77

NINTENDO 64

Diddy Kong Racing .... str. 78
Extreme-G .... str. 78
F1 Pole Position 64 .... str. 79
San Francisco Rush .... str. 79

OPISY

Close Combat: A Bridge Too Far .... str. 80
Dark Reign .... str. 84
I-War .... str. 88
F-22 Air Dominance Fighter .... str. 92
iF-22 Air Superiority Fighter .... str. 96

Indeks programów numeru

Program	Nazwa działu	Strona
3 w 1	Recenzja	str. 26
B.I.G.	Recenzja	str. 26
Blade Runner	Recenzja	str. 16
Blitzkrieg. Historia II wojny światowej	Recenzja	str. 31
Chaos Island	Recenzja	str. 27
Close Combat: A Bridge Too Far	Opis	str. 80
Dark Earth	Recenzja	str. 18
Dark Reign	Opis	str. 84
Deeper Dungeons	Recenzja	str. 22
Diddy Kong Racing	Nintendo 64	str. 78
Double Play	Recenzja	str. 27
Dreams to Reality	Recenzja	str. 29
Extreme-G	Nintendo 64	str. 78
F1 Pole Position 64	Nintendo 64	str. 79
F-22 Air Dominance Fighter	Opis	str. 92
FIFA '98: Road to the World Cup	PSX	str. 73
Final Fantasy VII	Rozwiązanie	str. 54
Great Battles of Hannibal	Recenzja	str. 20
Hellfire	Recenzja	str. 23
iF-22 Air Superiority Fighter	Opis	str. 96
Imo i król	Recenzja	str. 30
I-War	Opis	str. 88
Killing Time	Recenzja	str. 26
Lands of Lore 2 – Guardians of Destiny	Rozwiązanie – cz. 1	str. 52
Lomax	Recenzja	str. 27
Myth: The Fallen Lords	Recenzja	str. 21
Nascar 98	Saturn	str. 77
NBA Live 98	Recenzja	str. 24
NHL 98	Recenzja	str. 25
San Francisco Rush	Nintendo 64	str. 79
Settlers II Gold Edition	Recenzja	str. 22
Sideline	Recenzja	str. 26
Smok Anatol i Tajemniczy Zamek	Recenzja	str. 30
Speedboat Attack	Recenzja	str. 27
Test Drive 4	PSX	str. 74
WarWind II: Human Onslaught	Recenzja	str. 28
Wing Commander Prophecy	Recenzja	str. 19

GAMBLER

Miesięcznik elektronicznych szulerów
MARZEC 1998

Gambler · Numer 3 (52), rok szósty
Nakład: · 26 500 egz.
Numer indeksu: · 324418
Numer ISSN: · 1230-8676
Gambler CD · Numer 3
Nakład: · 46 500 egz.
Numer indeksu: · 321753
Numer ISSN: · 1427-0307

Wydawca: · Grzegorz Eider
Redaguje kolegium: · Grzegorz Eider
· Elżbieta Jaworska (sekr. redakcji, VARIA'tkowo)
· Przemysław Jędrzejczyk (strony WWW)
· Piotr Kakiet (red. graficzny)
· Dariusz J. Michalski (z-ca red. nacz., Recenzje, Rynek)
· Piotr Moskal (News)
· Rafał Orłow (CD-ROM Manager)
· Jacek Piekara (Publicystyka, Listy do redakcji)
· Wojciech Setlak (z-ca red. nacz., TeTe, Temat numeru)
· Aleksy Uchański (red. nacz., Opisy)
Współpracownicy: · Krzysztof Czulec
· Jacek Ilczuk
· Wiktor Kozłowski
· Paweł Pilarczyk
· Marcin Wichary
· Tadeusz Zieliński

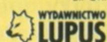
Autorzy: · Tomasz Czulec
· Mariusz Gabryś
· Jakub T. Janicki
· Lech W. Piotrowski
· Łukasz Skawiński
· Tymoteusz Tchórzewski
Projekt graficzny (layout): · Piotr Kakiet

Adres Redakcji: · 00-739 Warszawa
· ul. Stępińska 22/30
· tel. (0-22) 41 00 31 w. 128, 154
· tel. (0-22) 41 51 21
· fax (0-22) 41 03 74
· tlx 813527 omig pl
· e-mail: gambler@lupus.waw.pl
Elektroniczne łamanie: · Artur Gąsiorek
Nadzór graficzny: · Piotr Kakiet
Redakcja techniczna: · Jolanta Balcer
Korekta: · Lidia Sadowska
Projekt graf. okładki · Piotr Kakiet
Ilustracja na okładkę: · © Jacek Kopalski

Biuro ogłoszeń: · tel. bezpośredni: 090 220029
· (22) 416333
· Małgorzata Sendela (kierownik biura)
· Elżbieta Szmyt
· Ewa Wiewiórska
Biuro pracuje w godz. 8.00 – 17.00

Za treść ogłoszeń
redakcja nie odpowiada.
Redakcja nie zwraca nie zamówionych maszynopisów
oraz zastrzega sobie prawo dokonywania adiustacji i skrótów.

Naświetlenia: · ReflexBIS:
rastrem stochastycznym · 03-748 Warszawa,
· ul. Białostocka 11
· tel./fax 619 98 61
Druk: · Zakłady Graficzne Sp. z o.o.
· 64-920 Piła
· ul. Okrzei 5



**Wydawnictwo LUPUS
jest członkiem
Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców**




Serwis WWW realizowany jest na serwerach firmy POLBOX
www.polbox.pl

WWW: http://www.gambler.com.pl

Na temat

Jest taka technika pisania wstępniaków, która polega na krótkim zrelacjonowaniu najciekawszych tekstów w numerze. Uważam, że to nie ma sensu. Jeśli ma reklamować numer, to ciut za późno, bo go już kupiliście. Jeśli wskazywać ciekawe teksty, to niepotrzebnie, bo one same się bronią. Jeśli zaś celem jest przeprowadzenie uczonej analizy rynku, to też źle. W grach komputerowych najważniejsze są związki „pionowe", a nie „poziome". Liczy się, że najpierw był Wolfenstein, potem Doom, a na koniec Quake i Quake II. Natomiast z faktu, że QII i Wing Commander Prophecy ukazały się w jednym czasie, nie płyną żadne doniosłe wnioski. Jest to istotne, jeśli gry spotykają się na sklepowych półkach, a wielu Czytelników ma pieniądze tylko na jedną.

Funkcjonuję ostatnio w kieracie praca–studia–rodzina i nie mam na granie tyle czasu, ile bym sobie życzył (czyli 6–8 godzin dziennie, jak to drzewiej bywało). Co gorsza, większość przychodzących do redakcji produktów biorą w swoje ręce nasi młodzi i bojowi autorzy. Ci dżentelmeni znają się na grach nie gorzej ode mnie, co uniemożliwia mi protesty. Wszak obowiązkiem naczelnego jest redagować, nawigować, wyznaczać kurs, zarządzać etc. W zasadzie nie powinien wcale pisać, najwyżej wstępniak.

Ostatnio niebezpiecznie zbliżam się do tego ideału, ale obiecuję Wam, że – jak to z ideałami bywa (zwłaszcza w moim wypadku!) – nigdy go nie osiągnę. Choć na razie wygląda to tak. Haszak daje mi do zrecenzowania (przez grzeczność, ani chybi) jakieś gry z drugiego garnituru, a potem przez pół roku nie puszcza moich tekstów, ja zaś udaję, że o nich zapomniałem.

Jest to usprawiedliwienie, a zarazem jęk bólu zakneblowanego redaktora A., który pisać o grach lubi, może nawet umie, a nie dają mu. Tak więc poświęcę ten wstępniak na kilka uwag nt. tytułów, w które ostatnio gram, a są to: Quake II, Tomb Raider II i Grand Theft Auto.

Ciekawa rzecz z tymi sequelami. Tomb Raider II to gra z minimalnymi innowacjami w stosunku do „jedynki", niemal zestaw dodatkowych scenariuszy. Z kolei Q2 to najdziwniejszy sequel, o jakim słyszałem. Z pierwszą częścią gry łączy go tylko, zresztą zmodyfikowany i ulepszony, engine. Na tej zasadzie można nazwać Incubation sequelem Extreme Assault, a Mageslayer – Take No Prisoners. Większości graczy zapewne zupełnie to nie przeszkadza, a mnie owszem, a mnie tak. Jest to bowiem jeden z przykładów pogardy, jaką id Software żywi dla fabuły swoich gier. Quake II jest piękny jak marzenie i ma niezwykłą grywalność. Żadna gra FPP równać się z nim nie może. Intro ma ładne i, jak na id, to i tak dużo w dziedzinie budowania fabuły (kto pamięta fabułę pierwszego Q?!). Tyle że ja mam już dosyć biegania po bazach–z–piekła–rodem i strzelania z nie istniejących karabinów do potworów na kaczych nogach. Dlatego tak bardzo podobała mi się Outlaws, pierwsza FPP z rozbudowaną fabułą, rozgrywająca się w realnym świecie. Tyle na temat QII. Pochwał nie będzie, bo pieją wszyscy.

Przyszło mi na myśl, że Tomb Raider to nie Quake z widokiem zza pleców, a Prince of Persia w trzech wymiarach. Tak samo jest to platformówka, tak samo walki z przeciwnikami nie są częste (ani dobrze zaprojektowane). A przede wszystkim, gracz tak samo zachwyca się swobodą i naturalnością ruchów postaci. Ja kontakty z Larą C. zawsze zaczynałem od obejrzenia jej wszystkich salt, skoków, biegów etc. Innym przykładem takiej analogii jest wspomniana już gra Take No Prisoners. To dwuwymiarowa wersja Quake'a, a nie rozwinięcie idei Alien Breeda.

Na koniec kilka słów o osławionej Grand Theft Auto. Nie pamiętam gry, która by tak marnowała potencjał pomysłu. Oto autorzy stworzyli wielkie, zaludnione miasta, z jeżdżącymi po nich samochodami (dziesiątki typów). Do każdego auta można się włamać, każde można rozbić. Szefowie mafii dają ciekawe zlecenia, policja goni. Bez większych problemów można by w tym środowisku osadzić arcyciekawą RPG, opowiadającą o graczu, który awansuje w przestępczej hierarchii i powoli zdobywa władzę nad miastem. Zamiast tego mamy prymitywną, liniową zręcznościówkę, w której o awansie z miasta do miasta decyduje zdobycie odpowiedniej liczy punktów... Lipa! I tak zamiast gry dobrej mamy – taką sobie. A przy tym niemoralną.

Na tym kończę swoje przemyślenia. Kiedyś wygłaszałem je przed mikrofonem Radia WAWa – niestety, Radio zmieniło profil, a ofiarą owej zmiany z klasycznego rocka na muzykę lat 80. i 90. (buuuu...) padła gamblerowa audycja „60 bajtów". Nie pozostaje mi więc nic innego, jak wejść ze swoimi wnioskami na antenę ogólnopolską.

Alex

NA PŁYCIE

Dark Earth

Oto danie główne tego krążka Gamblera – zarówno pod względem objętościowym, jak i efektowności. Gra powinna spodobać się wszystkim wielbicielom trylogii Alone in the Dark (pod warunkiem, że od tamtego czasu zmienili komputer na szybszy). Ziemia została zniszczona strasznym kataklizmem. Ci, którzy przetrwali, pochowali się w warownych twierdzach. Poziom wiedzy ludzkości zmalał. Zaczęto na nowo wierzyć w bóstwa i walczyć przy użyciu białej broni. Gracz wciela się w postać Arkhana, syna najwyższego kapłana Słońca, cieszącego się zaufaniem i wieloma przywilejami. Wkrótce wyrusza na misję, której celem jest uratowanie świata przed ostateczną zagładą.

Minimalne wymagania: P75, 8 MB RAM, WIN, DX5



7th Legion



Strategia w czasie rzeczywistym. Ludzkość doprowadziła środowisko naturalne do stanu katastrofalnego. Utworzony został Planetarny Program Ewakuacji, mający na celu wysłanie zwiadowców w poszukiwaniu nowych globów, użytecznych do zasiedlenia. Na statkach brakowało miejsca, w podróż wyruszyli więc jedynie najbardziej uprzywilejowani. Resztę pozostawiono na Ziemi, na pastwę losu, chorób i niedogodności. Od tego wydarzenia minęły już całe wieki. I oto Wybrańcy wrócili. Niestety, nie są nastawieni pokojowo...

Minimalne wymagania: P90, 16 MB RAM, WIN, DX5

Kącik GFX

Ogłaszam wszem i wobec zapotrzebowanie na Waszą twórczość! Nie muszą to być od razu prace profesjonalne. W grę wchodzą nawet żarty rysunkowe, np. takie jak Piotra „Piciu" Jankowskiego, które publikujemy w premierowym wydaniu kącika. Dodatkowo znajdziecie też multimedialną prezentację klubu „Alien Hunters".

Kącik Magic: The Gathering

Kącik poświęcony konkretnej grze. Co się w nim znajdzie? Niedługo zaprezentujemy kilka programów „wspomagających", ale przede wszystkim liczymy na Wasze listy i składy talii karcianych, którymi się posługujecie. A co dziś? Na początek spoilery wszystkich edycji, decki ściągnięte z sieci do użycia w komputerowej wersji MTG firmy MicroProse oraz kilka patchy.

Falcon 4.0



Symulator walk powietrznych nad terenem Korei, z możliwością gry w trybie multiplayer. Fotorealistyczna grafika 3D oraz, szczegółowo odwzorowane pod względem awioniki i uzbrojenia, myśliwce F-16. Pełna gra obejmuje szereg różnorodnych misji, poczynając od potyczek powietrznych, na bitwach morskich kończąc. Demo obsługuje wszystkie karty 3Dfx, z wyjątkiem Voodoo Rush. Należy je zainstalować do katalogu tymczasowego, a następnie uruchomić plik SETUP.EXE.

Minimalne wymagania: P166, 32 MB RAM, WIN, DX5 + karta graficzna z 2 MB pamięci na pokładzie.

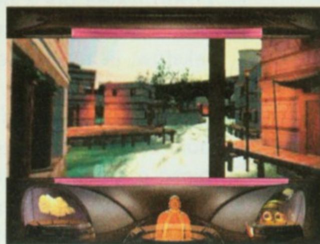
Furcadia

Furcadia to świat pełen magii i tajemnych, dziwnych stworów. Jest to gra typowo sieciowa, trochę przypomina internetowe MUD-y. Wyróżnia się przede wszystkim dobrze dobraną grafiką 3D oraz brakiem jakichkolwiek walk i elementów agresji (choć autorzy nie zastrzegają się, że w przyszłości tego nie będzie). Przez ten ostatni fakt może niektórzy od razu zaczną ją porównywać z bardzo udziwnionym klientem IRC. Jednak to nie to samo. Świat wypełniony jest zagadkami logicznymi, jest też interakcja z otoczeniem. W katalogu \NORMAL\FURCADIA\ znajdziecie również „bożonarodzeniowy" patch.



Minimalne wymagania: WIN, 10 MB HDD

Montezuma's Return!



Dawno, dawno temu, gdy PC służyły tylko do pracy, a w domach królowały komputery 8-bitowe, pojawiła się gra Motezuma's Revenge! Wspaniała platformówka, która potrafiła przykuć uwagę na wiele, wiele godzin (nawet późnych, nocnych). Nareszcie doczekaliśmy się oficjalnej kontynuacji. Jak na rok 1998 przystało, gra oferuje grafikę 3D, pełną swobodę ruchu i mnóstwo zagadek. Pozbawiona przemocy i, jak zapewniają autorzy, pełna humoru, zapewni doskonałą zabawę dla całej rodziny. Po instalacji, jeśli zostanie Wam 60 MB wolnego miejsca, skopiujcie również na dysk twardy zawartość katalogu \3DFX\MONTEZUM\VIDEOS.

Minimalne wymagania: P166, 16 MB RAM (P133, 24 MB

Wszystkie gry w wersji playable

TOCA: Touring Car Championship



Wyścigi samochodowe. Duży realizm – pojazdem steruje się w sposób naturalny, zachowane są proporcje wielkości samochodu do trasy – to daje niesamowite wrażenie. Możliwa jest również jazda we dwójkę na podzielonym ekranie (efekt dawno zapomniany przez producentów gier – wolą do tego celu wykorzystywać sieć). Dodatkowego smaczku dodają „zmiany wyglądu" karoserii przy zbyt silnych stłuczkach.

Minimalne wymagania: P166 (P133 w wypadku posiadania karty 3Dfx), 16 MB RAM, WIN, DX5

Tumble Bugs



Demo gry zręcznościowej. Najlepiej gra się w dwie osoby, każda pilotuje statek powietrzny i ma za zadanie zestrzelić przeciwnika. Na uwagę zasługuje bardzo ładnie wykonana grafika 3D. Na ekranie stateczki pokazywane są z góry, na jednym, wspólnym kawałku terenu. W zależności od tego, czy zbliżają się do siebie, czy oddalają, następuje powiększenie lub zmniejszenie terenu. W demku mamy, niestety, tylko jeden typ statku i jeden teren, nad którym latamy. Gra „im dalej w las", tym bardziej wciąga.

Minimalne wymagania: P60, 16 MB RAM, WIN

Ultim@te Race Pro



Wyścigi samochodowe z najpiękniejszą, według niektórych recenzentów, grafiką 3D. Wykorzystano tu różne ciekawe efekty, np. zmianę pory dnia podczas jazdy po torze. W demku mamy możliwość przejazdu jednym z dwóch modeli samochodów czterech okrążeń na torze treningowym. Pełna wersja ma obsługę trybu multiplayer przez modem, sieci IPX oraz Internet i połączenie szeregowe. W grze może brać udział do czterech graczy. Wbudowana obsługa kart Direct 3D, 3Dfx oraz PowerVR.

Minimalne wymagania: P133, 16 MB RAM, WIN, DX5

Uprising



Nowe demo wspaniałej gry Uprising, będącej zgrabnym połączeniem FPP i strategii czasu rzeczywistego. Tym razem program obsługuje i wymaga chipu 3Dfx. Jeśli nawet graliście w demo z kompaktu Gamblera 11/97, ale posiadacie np. Diamond Monstera 3D, odpalcie koniecznie tę demonstrację. Gra wiele zyska w Waszych oczach.

Minimalne wymagania: P90, 12 MB RAM, WIN, DX5

DDTpack i TeTepack #25

Edycja dwudziesta piąta, uaktualniona do numeru 2/98 Gamblera.

I Ty zostań generałem

Alien Intelligence

Kolejny RTS rozgrywający się w kosmosie. Prowadzisz walki na powierzchni planety oraz w przestrzeni kosmicznej. Akcja gry toczy się w dalekiej przyszłości. Twoja planeta została zbombardowana przez Obcych, w wyniku czego straciłeś kontakt z bazą macierzystą. Musisz zadbać o bezpieczeństwo całej kolonii, więc dobrze się namyśl, zanim podejmiesz jakieś kro-



ki. Kilka ras Obcych, sporo oddziałów do wyboru i jeszcze więcej do wynalezienia. Termin: połowa 1998. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Armor Command

Nad produkcją tej gry czuwa Edward Kilham, ten sam, który pracował nad X-Wingiem, TIE Fighterem i MechWarriorem 2. Akcja toczy się w dalekiej przyszłości, w roku 2910. Gra oferuje 48 etapów nafaszerowanych przeciwnikami,



pułapkami i zabójczą bronią. Twoimi przeciwnikami będą oczywiści złe, wredne ufoludki, które, jakżeby inaczej, usiłują zniewolić ludzkość. Na uwagę zasługuje ładna, pseudotrójwymiarowa oprawa gry. Termin: połowa 1998. Producent: Take 2. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Army Men

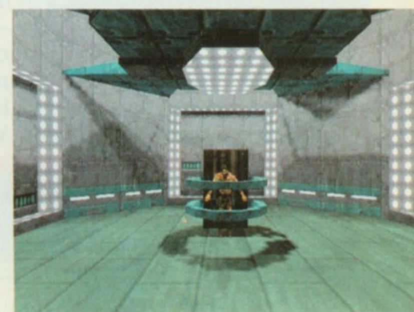
Strategia czasu rzeczywistego, pozwalająca wczuć się w działania nowoczesnej grupy bojowej. Army Men klimatem przypomina trochę Jagged Alliance czy Sabre Team. Przyjemna grafika (ładne kolory, duże, precyzyjnie narysowane jednostki), sporo misji do wykonania, od ratowania więźniów, aż po frontalny atak na umocnienia wroga. Army Men powinna spodobać się miłośnikom



RTS-ów. Termin: połowa 1998. Producent: NWC. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Requiem: Wrath of the Fallen

Gra łącząca elementy FPP, przygodówki oraz RPG. Dosyć ambitne połączenie i... efekty całkiem zadowalające. W Requiem staniemy się świadkami starcia sił światła z siłami ciemności. Obie strony są zdeterminowane, chcą za



wszelką cenę wygrać konflikt – nie ma co oczekiwać litości.

Twoim przeciwnikiem jest legion upadłych aniołów, które chcą podbić królestwo prawdziwych aniołów. Jako lojalny przedstawiciel tych drugich musisz zrobić wszystko, co w Twojej mocy, aby zapobiec inwazji. Ładna grafika, sporo możliwości interakcji z napotkanymi istotami. Requiem zapowiada się nader interesująco.

Termin: połowa 1998. Producent: NWC. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Meridian 59: Revelation

Była to jedna z pierwszych sieciowych gier RPG (nie liczę tu MUD-ów, gdyż nie mają rozwiniętej grafiki). Sieć Meridian 59 działa już od 17 miesięcy (9 miesięcy testów i 8 miesięcy normalnego funkcjonowania) i zdobyła sobie tysiące fanów na całym świecie. Revelation to zestaw nowych miejsc, nowych postaci i nowych misji do świata Meridian. Dzięki Revelation, wszyscy, którzy już odwiedzili każdy zakątek, będą mieli okazję zobaczyć nowe tereny i przeżyć następne przygody. Termin: już jest. Producent: NWC. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



Descent: FreeSpace

Kontynuacja tytułu, który zdobył niezwykłą popularność kilka lat temu. Descent wszedł już na stałe do klasyki gier zręcznościowo-symulacyjnych. Niesłychana swoboda ruchów i nie spotykana w tamtych czasach grafika zagwarantowały grze sukces. Prawdopodobnie FreeSpace powtórzy ten sukces, gdyż również jest perełką. W nowym Descencie zastosowano wszytkie nowinki, które pojawiły się na scenie w ciągu ostatnich lat. Dzięki temu gra jest jeszcze ładniejsza, jeszcze szybsza i wciąga jeszcze bardziej niż poprzedniczka. Termin: połowa 1998. Producent: Parallax. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



Addiction Pinball

Pinball zachwalany jako najlepszy w swoim gatunku. Rzeczywiście, robi wrażenie. W pełni trójwymiarowy, każda część stołu jest wspaniale animowana.

Pięknie zrobiono również najazdy kamery, która wszędzie podąża za bilą. Addiction Pinball daje gra-



czowi do dyspozycji kilka stołów (każdy ma swój własny klimat, każdy też ma wyświetlacze LED z dodatkowymi minigrami). Termin: już jest. Producent: Team 17. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Bragens Berry

Programiści firmy USER pracują nad nową przygodówką zatytułowaną Bragens Berry. Jej bohaterem jest Bartek, świeżo upieczony czwartoklasista, który wybrał się z rodzicami na wycieczkę po średniowiecznym zamku. Podczas zwiedzania dowiedział się o klątwie wielkiego szamana, przetrzymywanego dawnymi czasy w jednej z komnat zamku. Po wycieczce rodzice Bartka zapadają na dziwną chorobę. Bartek odbiera telefon od tajemniczego nieznajomego, który wiąże tę chorobę z klątwą szamana. Nasz bohater przenosi się do średniowiecznego miasta.

Tak zaczyna się akcja gry, w której czeka 150 lokacji (każda ma od 4 do 8 widoków). Ożywiać je będą animowane elementy. Bohater będzie musiał sam zadbać o żywność w dzień i miejsce do spania na noc (dzień w grze ma trwać 30 minut czasu rzeczywistego). Będzie rozmawiać z mnóstwem osób, z których nie każda zechce mu pomóc w oddaleniu klątwy szamana. Termin wydania: nie znany. Wydawca: USER. Platforma: PC CD-ROM. (Pałcjusz)

Mysteries of Sith

Ostatnio wszystko, co łączy się z tematem Gwiezdnych Wojen, dobrze się sprzedaje. Nie tak dawno ukazała się druga część Dark Forces, czyli Jedi Knight, a już mamy dodatkowy dysk do JK.



I nie jest to zwykły Mission Pack, ale tzw. Companion Disk, czyli produkt pełnowartościowy. Oferuje graczom nową kampanię, nowe typy broni, nowych przeciwników, słowem mnóstwo, mnóstwo atrakcji.

Mysteries of Sith powinno zaspokoić na jakiś czas wszystkich wielbicieli FPP Star Wars.

Termin: już jest. Producent: LucasArts. Platforma: PC CD-ROM.

(frogger)



Firma Wysyłkowa
Wirtualny Świat®

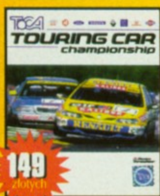
Skrytka Pocztowa 25, 00-956 Warszawa 10
tel./fax (0-22) 673-68-04
tel. 0-90 287-611
Pracujemy Pn-Pt od 9 do 18

UWAGA!
NOWY NUMER
Firma Wirtualny Świat zmienia swoje numery telefonów.
Od dnia 1 marca dzwońcie do nas pod numer:
(0-22) 673 68 04

NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER I PROGRAMÓW MULTIMEDIALNYCH NA PC CD







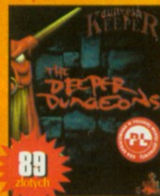


























Wirtualny Świat poleca * Wirtualny Świat poleca



RED ALERT - DOMINATION PACK

Niepowtarzalna okazja zakupienia prawdziwego hitu jakim jest gra strategiczna Red Alert. Dla spóźnialskich przygotowano pakiet, w którym znajdziesz pełną wersję gry **Red Alert**, zestaw misji **Counterstrike** oraz zestaw misji **Aftermath**.



GRAND THEFT AUTO

GTA stwarza możliwość wcielenia się w postać wykonującą zlecenia mafii. Kradzieże samochodów, porwania, przemyt narkotyków to tylko niektóre z zadań, których podejmuje się nasz bohater.
Gra w całości po Polsku.
Gra przeznaczona jest dla osób powyżej 18 roku życia.



STARCRAFT

JUŻ WKRÓTCE
Poprowadź na podbój galaktyki jedną z trzech ras zamieszkujących kosmos: wiecznych banitów Terran, tajemniczych Protssów lub żądnych krwi Zergów. Przed Tobą 30 ekscytujących misji, w których odkryjesz indywidualizm każdej z ras. Zmierz się z przeciwnikami z całego świata na darmowym serwerze Battle.net™.

W naszej ofercie znajdziesz również inne gry i programy w wersji CD ROM

GRY i PROGRAMY		Euro Plus+ Pro. Pack	365 zł	Moto Racer	137 zł	**SUPER CENA**	
Abe's Odysee	**149 zł**	Euro Plus+ Deutsch level 1	205 zł	Overboard!	139 zł	Die Hard Trilogy	89 zł
A.D. 2044 pl.	110 zł	Extreme Assault	139 zł	Polanie CD pl.	79 zł	Discworld 2	99 zł
Ace Ventura pl.	119 zł	Flying Corps Gold	139 zł	Podwójne kłopoty Buda Tuckera pl.	95 zł	**Duke Nukem 3D**	**89 zł**
Baba Jaga i zaczarowane gęsi pl.	89 zł	Formula 1	179 zł	Rally Championship 2	136 zł	Ecstatica II pl.	89 zł
Broken Sword 2 pl.	149 zł	G.Police	139 zł	Resident Evil	169 zł	Gene Wars	29 zł
Bust A Move 2	89 zł	Heroes of Might and Magic 2 pl.	145 zł	Settlers 2 Złota Edycja	165 zł	Jack Orlando	40 zł
Carmageddon pl.	146 zł	Hexen II	145 zł	Settlers 2 Nowe Misje	69 zł	Katharsis pl.	59 zł
Conquest of the New World	**99 zł**	Incubation	145 zł	Settlers 2 'Veni,Vidi,Vici'	119 zł	Magic Carpet	29 zł
Conquest Earth	145 zł	Katharsis + Lew Leon pl.	99 zł	Sid Meier's Gettysburg	149 zł	Little Big Adventure	29 zł
Clash pl.	129 zł	**Kick Off pl.**	**145 zł**	**Theme Hospital**	**145 zł**	**Quake**	**99 zł**
Civilization II (ang) + C&C	149 zł	Little Big Adveture II	136 zł	**Steel Panther III**	**155 zł**	Popolous 2	29 zł
Dark Colony	136 zł	**Lonbow 2**	**149 zł**	**Turok**	**179 zł**	Riot	39 zł
Dark Earth	**149 zł**	Lost Vikings 2	89 zł	**Warcraft II Deluxe Edition**	**169 zł**	The Crow	39 zł
Diablo	**139 zł**	Manx TT	139 zł	Wipeout 2097	169 zł	Wing Commander 3 (3 CD)	59 zł
Dyktando	95 zł	MDK pl.	135 zł	**Worms 2**	**149 zł**	Wing Commander: Privateer	29 zł
Encyklopedia PWN '98	**199 zł**	**Myth**	**149 zł**	X-Wing vs. Tie-Fighter	169 zł	Wings of Glory	29 zł

NOWOŚĆ!

PROGRAMY NA SPECJALNE ZAMÓWIENIE
TERMIN OCZEKIWANIA OD 14 DO 21 DNI

Championship Manager 97/98	169 zł
Virtual Pool 2	189 zł
Flight Simulator 98	259 zł
Age of Empires	259 zł
Ultima Online	Tel.

Jeżeli w naszej ofercie nie znalazłeś tytułu, który chciałbyś kupić - zadzwoń, my postaramy się sprowadzić go do Polski specjalnie dla Ciebie.

PEŁNA OFERTA GRATIS - ZADZWOŃ LUB NAPISZ

UWAGA, MARCOWA PROMOCJA GRY GRAND THEFT AUTO



Każdy klient , który zamówi u nas w marcu grę GTA, otrzyma dwa rewelacyjne upominki:
1. pełną wersję nieśmiertelnej, polskiej przygodówki NOWY TEENAGENT CD,
2. płytę audio z tematami muzycznymi z takich gier jak np. WipEout, Destruction Derby, Formula1.
Ponadto wśród osób biorących udział w promocji rozlosujemy specjalną, oryginalną wersję
zegarka CASIO G-SHOCK z gry G.POLICE



Co zyskujesz kupując u nas:

- Nie płacisz dodatkowo za przesyłkę, gdyż jest ona wliczona w cenę programu,
- Program otrzymujesz najpóźniej w 5 dni (roboczych) od złożenia zamówienia,
- Ceny zawierają podatek VAT,
- Płacisz przy odbiorze przesyłki.

W SPRZEDAŻY RÓWNIEŻ KONSOLE
SONY PLAYSTATION
SEGA SATURN, NINTENDO 64
ORAZ GRY I AKCESORIA NA TE PLATFORMY

Target

Target to jedna z najbardziej oryginalnych polskich gier, jakie zostaną wydane w najbliższych miesiącach. Należy do gatunku do tej pory omijanego przez rodzimych twórców, czyli do strzelanin 3D FPP. Akcja rozgrywa się na terenie Polski, a za motyw przewodni obrano porachunki między grupami przestępczymi.



Target ma kilka cech, których nie spotka się w produkcjach zachodnich. Jedną z nich jest swojski klimat – autorzy postarali się oddać atmosferę polskich miast. Odrapane budynki, szarość i ogólna nijakość otoczenia będą nam towarzyszyć w całej grze. Nie oznacza to, że gracz będzie się nudził – aby do tego nie dopuścić, twórcy umieścili w swoim dziele kilkanaście różnych typów broni, szczegółowe charakterystyki każdej postaci, w którą można się wcielić, oraz możliwość gry w trybie multiplayer (to rzadkość w polskich grach), również przez Internet i w sieci lokalnej. Interesująco zapowiada się możliwość korzystania w grze z noktowizora, karabinu snajperskiego czy motocykla. Target z pewnością będzie jednym z największych pol-



Z przygodą za pan brat

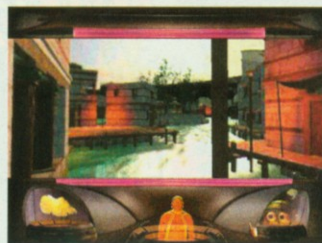
Alien Earth

Jest wiek XXI. Ludzkość pogrąża się w totalnej wojnie termojądrowej. Rasa Obcych, zwanych Raksha, wyczuwa okazję do zapanowania nad naszym światem. Po niedługiej i rozpaczliwej walce Ziemia przechodzi w ręce Obcych, a rodzaj ludzki popada w niewolę. Akcja gry rozpoczyna się wiele lat później, a jej bohaterem jest Finn, młody niewolnik. Finn jeszcze o tym nie wie, ale czeka go wiele przygód, w trakcie których zostanie bohaterem i uwolni Ziemię od najeźdźców. Alien Earth ma izometryczną grafikę wykonaną w wysokiej rozdzielczości. Termin: połowa 1998. Producent: Beam Software. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



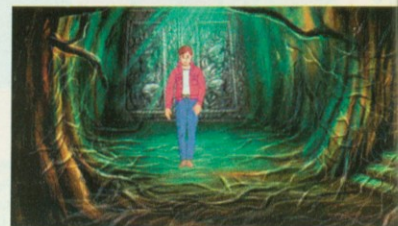
Journeyman Project 3 – Legacy of Time

Trzecia część jednej z najlepszych serii przygodówek wkrótce zawita na półki sklepowe. Legacy of Time, podobnie jak dwie poprzednie części, opowiada o przygodach Gage'a Blackwooda, agenta Biura Ochrony Czasu. Gage ponownie będzie musiał przemierzać różne epoki i dziwne miejsca, aby uchronić świat od grożącego mu niebezpieczeństwa. Zmieniła się grafika – okno, w którym toczy się akcja gry, jest teraz większe, zajmuje ponad pół ekranu. Bardziej rozbudowany jest też system poruszania. Termin: już jest. Producent: RedOrb. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



O Dwóch Takich, co Popsuli Księżyc

Jest to tytuł nowej polskiej przygodówki, która już niedługo ma zostać wydana przez firmę Mirage. Głównymi bohaterami są: młody chłopak, Paweł, oraz profesor ufologii. Do spółki znajdują oni kapsułę pozaziemskiego pochodzenia. Jest w niej laser o dużej mocy oraz notatki, z których wynika, że w stronę Ziemi leci olbrzymia planetoida. Kolizja grozi zagładą świata, a jedyną metodą na uniknięcie katastrofy jest użycie lasera. Tyle że laser nie chce działać... Klasyczna gra przygodowa, z grafiką w wysokiej rozdzielczości. Więcej informacji znajdziecie w Internecie, na stronie poświęconej ODTCPK: http://toto.ternet.pl/~intjrk/odtcpk.htm. Termin: połowa 1998. Dystrybutor: Mirage. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



Sanitarium

Budzisz się nagle. Przez głowę przelatują Ci fragmenty wspomnień: droga, światła z naprzeciwka, huk rozdzieranego metalu. Nie wiesz, gdzie jesteś, nie wiesz nawet, jak się nazywasz. W oddali słyszysz dziwne odgłosy, śmiechy, krzyki. Na twarzy czujesz bandaże. Tak zaczyna się najdziwniejsza przygoda Twojego życia. Gra Sanitarium przenosi Cię w zupełnie zwariowany, obcy i okrutny świat. Gracze o słabszych nerwach niech lepiej darują sobie tę przygodówkę. Pod względem sterowania Sanitarium przypomina Crusader: No Remorse. Pod względem klimatu... Cóż, może Hell będzie dobrym porównaniem. Termin: połowa 1998. Producent: DreamForge Entertainment. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



JetFighter Fullburn

Firma Take 2, znana głównie z przygodówek (Hell), zajęła się obecnie wydawaniem gier innego typu, w tym symulatorów. JetFighter Fullburn jest właśnie przedstawicielem tego gatunku. Wyróżnia się starannie renderowaną grafiką, która może nie dorównuje takim tytułom, jak Flight Unlimited 2, ale za to chodzi w miarę przyzwoicie na przeciętnych maszynach. Sporo misji o różnych stopniach trudności, dostępnych kilka samolotów. Termin: już jest. Producent: Take 2. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

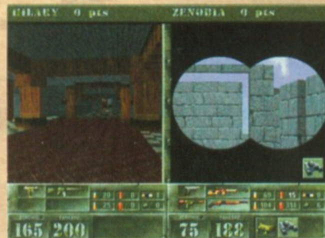


Tex Murphy: Overseer

Na pewno. Detektyw Tex Murphy, bohater serii gier przygodowych firmy Access, jest chyba równie znany i lubiany jak, nie przymierzając, sam Guybrush Threepwood. Akcja Overseer rozpoczyna się wkrótce po zakończeniu sprawy Roswell (Pandora Directive), nie jest jednak kontynuacją przygód, lecz swoistym flashbackiem. Tex siedzi w kawiarni z Chelsee Bando i opowiada jej o swojej pierwszej sprawie oraz o poznaniu Sylvii, swej byłej żony. Dowiadujemy się sporo o samym Texie i o początkach jego kariery. Gra wykonana z niesłychanym rozmachem, jak przystało na Access. Termin: połowa 1998. Producent: Access. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



skich hitów bieżącego roku. Firma USER, wydawca gry, zapowiada jej premierę na 1 marca. (YuYo)



NHL Powerplay '98

Następna część gry NHL Powerplay '96. Zmieniono umiejętności komputera – poziom Sztucznej Inteligencji jest zdecydowanie wyższy. Poprawiono grafikę oraz animacje (ruchy zawodników robione są techniką motion–capture). Zwrócono uwagę na najdrobniejsze detale, np. napisy na koszulkach zawodników oraz ich numery osobiste. NHL '98 dysponuje też opcjami zoom in/out oraz pozwala odtworzyć udane akcje. Termin: początek 1998. Producent: Virgin. Platforma: PC CD-ROM, PSX. (frogger)



High Heat Baseball '98

Baseball to gra, która w dalszym ciągu nie jest popularna w Polsce (oprócz kijów, rzecz jasna, które przyjęły się aż za dobrze). Nie sądzę, żeby High Heat spotkała się z dużym zainteresowaniem polskich graczy. Jednak informuję Was o jej istnieniu, gdyż w swoim gatunku jest naprawdę dobra. Płynne animacje, ładnie wykonana grafika, dobrze oddana rzeczywistość. High Heat oferuje bardzo rozbudowany system uderzeń oraz całkiem nieźle funkcjonujące elementy Sztucznej Inteligencji. Termin: już jest. Producent: NWC. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



Might and Magic 6

Minęło 12 lat od ukazania się pierwszej części Might & Magic! Akcja M&M 6: The Mandate of Heaven rozpoczyna się po tym, jak książę Roland pokonał złego brata Archibalda, który za karę został przemieniony w kamienną statuę. Roland po kilku latach rządów zostawia w królestwie syna Nicolaia oraz regenta Wilbura Humphreya. Sam udaje się na północno–zachodnie kresy królestwa, aby zbadać niepokojące zdarzenia, mające miejsce w tamtym rejonie. Ku rozpaczy jednych i radości drugich, po królu ginie wszelki ślad. Zadaniem gracza i jego drużyny będzie odnalezienie władcy.

Wszyscy, którzy grali w poprzednie części M&M, pamiętają, że były to gry z ogromną liczbą tzw. subquestów, czyli zadań zlecanych przez napotykane osoby – nie mających znaczenia dla ukończenia gry, ale przynoszących profity. Podobnie jest tym razem. W The Mandate of Heaven zadań jest ponad setka, lecz po pewnym czasie mogą stać się nieaktualne. Osoby spotykane przez bohaterów będą zmieniały miejsce pobytu i to nie tylko w obrębie jednego miasta, lecz całej krainy – to tzw. Virtual Theatre. Spenetrowane tereny (np. lochy), w których bohaterowie poradzili już sobie z przeciwnikami, z biegiem czasu zyskają nowych lokatorów i nowe skarby.

M&M 6 należy do tzw. otwartego RPG, co znaczy, że tylko część czasu spędzimy w lochach i labiryntach, a sporo przygód czeka na otwartej przestrzeni. Gra będzie miała rozbudowane opcje dialogowe. Na jej potrzeby stworzono program CID (Conversional Informational Database), dzięki któremu napotykane postacie będą dysponować sporą liczbą alternatywnych wypowiedzi. W M&M 6 postanowiono wprowadzić walkę w czasie rzeczywistym. Jest to, na szczęście, tylko opcja i gracz może sam zdecydować, czy chce rozgrywać pojedynek w turach czy zdynamizować rozgrywkę.



Miłośnicy serii M&M znajdą w The Mandate of Heaven wiele znanych elementów. Pojawią się tu tacy bohaterowie, jak rycerz, znający podstawy magii łucznik, kleryk czy czarodziej. Postacie bohaterów w miarę zdobywanego doświadczenia będą ewoluować. I tak łucznik może stać się najpierw battle mage, a potem warrior mage, kleryk – kapłanem i arcykapłanem. Warunkiem jest jednak znalezienie odpowiedniego nauczyciela.

Każda postać w grze jest opisana za pomocą wielu charakterystyk. Oprócz zdolności bitewnych ma też inne umiejętności – np. dyplomacja, kupiectwo, otwieranie zamków, reperacja – określane wartościami liczbowymi. Podawany jest także stopień wtajemniczenia bohatera – od tej wartości zależy, czy postać może się podjąć danej próby np. skutecznej naprawy szczególnie cennej zbroi.

Znacznie rozbudowano system czarów. Zaklęcia zostały podzielone na 9 grup i gracz decyduje, w czym powinna się szkolić jego postać (do wyboru magia żywiołów, kapłańska oraz biała i czarna). Ma to duże znaczenie, gdyż mistrzowie danej dziedziny magii mogą np. rzucać zaklęcia, nie zużywając punktów mana.

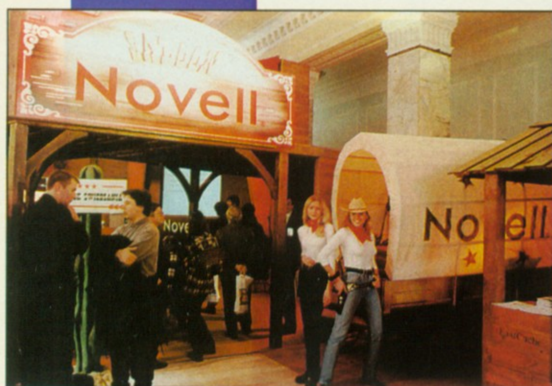
Nad stroną graficzną M&M 6 pracowało 22 artystów i trzeba przyznać, że przyniosło to doskonałe efekty. Dopracowane postacie potworów, kapitalne wnętrza oraz wypieszczone elementy ekwipunku (np. broń i artefakty) budzą prawdziwe uznanie. Podobnie środowisko 3D. Jon Van Caneghem – „arcykapłan" New World Computing – na pytanie, dlaczego tak mało gier role–playing wykorzystuje środowisko 3D powiedział: „Bo najpierw trzeba stworzyć Quake'a i od tego wyjść do dalszej pracy". Z wypowiedzi tej należy wysnuć wniosek, że tak właśnie postąpiła firma NWC. Istniały projekty stworzenia M&M 6 Online, na wzór Ultimy czy Meridiana 59. Jednak w chwili, gdy piszę te słowa, firma NWC zdecydowała się wycofać z tego projektu. Czy jest to decyzja ostateczna, czas pokaże.

Dystrybutorem gry w Polsce będzie firma Mirage. Termin ukazania się przewidziano na koniec I kwartału br. (jp)

Spacerkiem po Komputer Expo '98

Jak co roku, pod koniec stycznia Warszawa gościła wystawców Komputer Expo '98 – imprezy komputerowej w minimalnym tylko stopniu skierowanej do graczy. Stwierdziliśmy jednak, że na tak wielkiej imprezie zawsze coś się dla graczy znajdzie i, jako żywo, nie pomyliliśmy się.

Gry pojawiły się w ilościach śladowych. Najbardziej rzucały się w oczy te zgromadzone na stoisku Optimusa S.A. Czekały tam m.in.: Dark Reign, dwie w pełni spolszczone bajki Disneya i, rzecz jasna, Quake II. W Quake'a II można było sobie także pograć na zsieciowanych komputerach na stoisku, jednak dopchanie się do nich było nie lada sztuką. Inne gry prezentowano już mniej oficjalnie, na stoiskach firm zajmujących się sprzętem komputerowym (też można było pograć). W końcu niewiele programów wymaga tak szybkich procesorów i takich kart graficznych jak oprogramowanie rozrywkowe. Jedną z „gier testowych" była nowsza wersja MechWarriora.



Co jeszcze mogło zainteresować graczy? Rozszerzenia do pecetów i konsol. Dataland zaprezentował joysticki i joypady firmy QuickShot, począwszy od skromnego Pythona 5 i Play Pada, po Squardon Commandera i Strike Pada. Równie bogatą ofertę, zawierającą też głośniki i kierownice, miała firma Multi–Styk. Wystawiała produkty firm Logic 3, STD Electronic, Interact i Sound Link. Urządzenia joystickopodobne oferowała także firma P.U.H. Kowalski. O jej małym Keysticku, nakładanym na kursory i robiącym z nich joystick, pisaliśmy w relacji z ostatniej Gambleriady.

Ciekawą ofertę miała firma Creative Labs. Oprócz 64-bitowych kart muzycznych, pojawił się napęd PC-DVD, łączący klasyczny CD-ROM 24× z podwójnym napędem nowej generacji. Prezentowany był w pakiecie Encore, który zawierał także kartę dekodera MPEG-2/AC3, zapewniającą płynne odtwarzanie grafiki i filmów z płytki DVD oraz dźwięk przestrzenny. Zestaw ten jest godny uwagi, choćby dlatego, że już na wiosnę pojawią się pierwsze gry w nowym standardzie, w tym jedna polska – Reah z L.K. Avalon (por. Gambler 2/98 str. 12).

Amatorzy gry w Inernecie mogli przebierać w modemach (od 28,8 kb/s do 57,6 kb/s), zwolennicy silnych komputerów – popatrzeć na maszyny z procesorami Alpha.

Nie zmienia to jednak faktu, że gracze mogli się poczuć cokolwiek zagubieni i zawiedzeni. Wypada zatem poczekać do maja, do VI edycji Gambleriady.

**Niespecjalny wysłannik
Sir Haszak**

Konferencja prasowa firmy Logitech i jej przedstawiciela w Polsce – Tornado – odbyła się 16 stycznia w Warszawie. W nastrojowych wnętrzach Galerii SPAF zaprezentowano produkty Logitechu, od skanerów po myszki i joysticki.

Spotkanie podzielono na dwie części. W pierwszej Nikolai Zotow, dyrektor ds. marketingu i



Wieści

Z kraju

Firma **CD Projekt** przygotowała polską wersję gry Grand Theft Auto, przeznaczonej dla graczy pełnoletnich. Zadania, które trzeba w niej wykonać, to: kradzież samochodów, rozjeżdżanie policjantów i wszystko, za co można trafić do więzienia. Oprócz klasycznego tłumaczenia, w GTA znajduje się tekst napisany językiem gangsterskim, upstrzony przekleństwami.

W marcu CD Projekt wprowadzi do sklepów nową serię tanich gier. Wszystkie będą w całości spolszczone, z polskimi instrukcjami i, jak nas zapewniono, w całkiem ładnych opakowaniach. Na początku ukażą się 3 tytuły, później co miesiąc – po 3 następne. Znany jest tylko jeden – kolejna wersja Teenagenta CD, działająca pod Windows 95, z nową ścieżką dźwiękową. Najtańsze programy serii będzie można kupić za 14,90 zł. Z programów nieco droższych CD Projekt wydał już Lomaxa, Conquest of the New World Deluxe Edition i Lost Viking 2 w cenie 99 zł.

Wydany na jesieni ubiegłego roku w Stanach Fallout wkrótce powinien pojawić się oficjalnie w Europie, a więc i w Polsce. CD Projekt pracuje nad polską wersją tego tytułu. Jeśli produkt ukaże się, będzie to najprawdopodobniej największa lokalizacja na polskim rynku gier – 1200 stron maszynopisu, koszt szacowany na ok. 100 tys. zł (bez kosztów tłoczenia płyt).

* * *

Rozpoczęty ok. 5 lat temu polski projekt Excessive Speed zmierza do szczęśliwego końca! Z gry robionej pod patronatem xlandu został tylko tytuł i... część zespołu, pracująca teraz w ramach grupy **Chaos Works**. ES będzie połączeniem wyścigów ze strzelanką, wykorzystującą ulepszony engine gry Fire Fight. Grę na wiosnę wyda Epic Megagames.

* * *

IPS CG wznowiła współpracę z Sierrą On-Line. W lutym i na początku marca powinny ukazać się gry Lords of Magic i Red Baron II. IPS CG nie przestała być oficjalnym dystrybutorem produktów Sierry w Polsce, choć nieporozumienia między firmami spowodowały, że gry Sierry nie były obecne na polskim rynku przez cały ubiegły rok. Prowadzone są rozmowy, aby tytuły te ukazały się w roku bieżącym, tańsze o połowę od produktów nowych (70–80 zł).

Pod koniec lutego ukaże się Książę i Tchórz, gra firmy Metropolis wydana w Polsce przez IPS CG. Gambler jako jedyne pismo branżowe przedstawi recenzję z pełnej wersji handlowej.

* * *

Pod koniec marca **L.E.M.** we współpracy z Polygram wyda Perfect Club. Multimedialną Autobiografię (atmosfera produktu ma przypominać legendarnego Mysta). Na krążku CD-ROM znajdą się biografie członków zespołu, fragmenty piosenek, zdjęcia, teksty oraz quiz. Przewidywana cena ok. 50 zł.

L.E.M. podpisał umowę z Virgin Interactive na dystrybucję w Polsce PSX-owych tytułów tej firmy. Jako pierwsze ukażą się Bloody Roar Street i Resident Evil II, a z serii Platinium – Command & Conquer i Resident Evil.

Po dojrzałym namyśle firma L.E.M. zdecydowała się sprowadzić niewielką (ok. 100 sztuk) partię trzeciego już tytułu firmowanego przez Monthy Pythona – wydanego przez firmę Take 2 Monthy Python's Meaning of Life. Ostrożność firmy wynika ze specyficznego humoru tej części – niezbędna jest dobra znajomość angielskiego, aby docenić ten produkt.

* * *

MarkSoft podpisał umowę z Segą na dystrybucję w Polsce tytułów przeznaczonych na PC CD-ROM. W wyniku współpracy obu firm jako pierwsze pojawią się: bijatyka 3D Virtua Fighter II, strzelanina Virtua Cop 2 oraz wyścigi samochodowe, Daytona USA Deluxe.

* * *

Mirage prowadzi rozmowy z firmami 3DO i Eidos, aby dwa przeboje nadchodzącej wiosny, Might & Magic VI i Final Fantasy VII wydać w wersji polskiej. Nie będzie natomiast polskiej wersji Rivena. Zamiast tego Mirage doda do gry przewodnik w języku polskim, który ułatwi zagubionym przejście gry. Natomiast na pewno ukaże się wersja polska Virtua Chess II. Lokalizacja tego produktu jest o tyle ważna, że jego integralną część stanowi samouczek szachowy.

* * *

Firma **Sprint** uruchomiła serwer Kali służący internetowym graczom (http://kali.sprint.pl). Kali to największa sieć serwerów obsługujących gry sieciowe. W 65 krajach z 600 serwerów korzysta około 160 tys. graczy mających systemy DOS, Windows 95/NT, MacOS i OS/2. Na polskim serwerze dostępne jest bezpłatnie oprogramowanie, dzięki któremu można łączyć

Myszy nowej generacji

sprzedaży dla Europy Wschodniej, przedstawił drogę firmy od jej założenia po teraźniejszość, zapoznając przy tym zebranych z najnowszą linią produktów. Graczy na pewno szczególnie zainteresują rozszerzenia. A więc prezentowano nowy stacjonarny joypad CyberMan wyposażony w 8 programowalnych przycisków (test na str. 62), serie joysticków



Wingman oraz Thunder Padów. Quake'owców mogą zainteresować nowe myszy (MouseMan, Pilot Mouse), które mają specjalne klawisze ułatwiające korzystanie z Internetu. Na drugą część spotkania złożył się wykład dr Kamelii Minczewej–Gospodarek o historii ergonomii i jej roli w życiu codziennym. Wykład ten znalazł się w programie nieprzypadkowo – Logitech przykłada ogromną wagę do ergonomii.

W przerwie zapowiedziano coś dla pań, ku konfuzji przeważającej liczebnie męskiej publiczności. Okazało się jednak, że konferansjer był w błędzie – pokaz mody inspirowanej kulturą grecką, łączącej ergonomię z elegancją, obejrzały z przyjemnością zarówno panie, jak i panowie (choć ci ostatni z nieco innych względów).

Niespecjalny wysłannik Sir Haszak



Od lewej stoją: Ryszard Budyta (Tornado), Krzysztof Zych (świeżo upieczony właściciel nowej myszy Logitechu) i Nikolai Zotow (Logitech – dyrektor ds. marketingu i sprzedaży na Europę Środkową i Wschodnią)

---

się przez 30 dni z innymi graczami. Potem można zapłacić jednorazową, dożywotnią licencję (75 zł), aby bez żadnych dodatkowych opłat korzystać z serwera.

Jak dotąd Kali wykorzystywane jest przez 80 tytułów oferujących grę w trybie multiplayer, m.in: Blood, C&C, Descent 1&2, Diablo, Duke Nukem 3D, Heroes of Might&Magic, Hexen II, Jedi Knight, Mortal Kombat 3, Quake, Warcraft 2, Red Alert i X-Wing vs. TIE Fighter.

Z zagranicy

Premiera StarCrafta po raz kolejny została opóźniona. Następny termin to marzec. W tej chwili trwają jeszcze betatesty w Internecie. **Blizzard** zdecydował się opóźnić wprowadzenie gry na rynek, aby uwzględnić wszystkie uwagi betatesterów (wśród nich są 4 osoby z Polski).

* * *

Blue Byte zapowiedziała na koniec tego roku wydanie trzeciej części Settlers. Nic nie jest jeszcze pewne poza tym, że widok ma być bardziej izometryczny niż w poprzedniej wersji.

* * *

Diamond Multimedia zdradził konkretne informacje na temat swej najnowszej karty wykorzystującej układ Voodoo 2. Monster 3D II ma kosztować 249,95 USD, będzie sprzedawany z 8 MB EDO RAM i ma obsługiwać rozdzielczość 800×600 z Z-bufferingiem. Wraz z kartą sprzedawane będą pełne wersje gier Heavy Gear (wersja specjalna dla Voodoo 2), zestaw gier z serii Star Wars (Shadows of the Empire: Battle of Hoth, X-Wing vs. TIE Fighter: Academy, Jedi Knight: Pathways to the Force). Oprócz nich w pudełku z kartą znajdą się demka Final Fantasy VII, Daikatany, Tomb Raidera II, Flight Unlimited II i Joint Strike Fighters.

* * *

Firma **3Dfx**, współpracująca przy projektowaniu następnej konsoli Segi (o aktualnej nazwie kodowej Katana), złożyła w sądzie pozew, w którym oskarżyła Segę o naruszenie umowy i sprzeniewierzenie tajemnicy handlowej. Nakazem sądowym Sega ma zwrócić wszystkie poufne informacje 3Dfx i nie może ich sprzedawać ani dzielić się nimi.

* * *

MicroProse wytoczyła proces firmom Activision i Avalon Hill o wprowadzającą w błąd reklamę, nieuczciwą konkurencję i naruszenie znaków towarowych. Chodzi oczywiście o Civilization, do której prawa Activision wykupiła od Avalon Hill, wydawcy planszowej wersji gry (na jej motywach powstała wersja komputerowa). Najważniejsze dla sprawy będzie ustalenie treści umowy między MicroProse i Avalon Hill. Problem pojawił się w momencie, gdy Avalon Hill zapragnął wydać grę komputerową, wierną planszowym oryginałom – Civilization i Advanced Civilization.

* * *

Okazuje się, że przeznaczona do gry w pojedynkę Hellfire zawiera możliwość gry w sieci. Jest ona ukryta, ale możliwa do uruchomienia (z wyjątkiem Battle.net), co przyznał nawet rzecznik prasowy **Sierry**. W tajnym trybie multiplayer dostępna jest dodatkowa postać – mnich. Sierra ostrzega jednak, że Hellfire w trybie multiplayer nie była testowana i nie została wyważona, więc gracze mogą się natknąć na nieprzewidziane problemy.

* * *

Gamecenter podał listę najlepiej sprzedających się gier roku 1997. Na pierwszym miejscu znalazł się Riven – Broderbund (915 413 szt.), Myst – Broderbund (869 773), Flight Symulator 98 – Microsoft (813 830), Diablo – Cendant Software (670 154) i Monopoly – Hasbro (397 864). Dalsze miejsca zajęły tuzy: Red Alert (7 miejsce), Tomb Raider (12), Quake (13), Jedi Knight (16), Quake II (17) i Tomb Raider II (20). Pełną listę można obejrzeć pod adresem www.gamecenter.com.

* * *

Na rynku pojawił się nowy dystrybutor **g.o.d.** (Gathering of Developers). Tworzy go 5 firm: Terminal Reality (Monster Truck Madness, CART Precision RAcing, Terminal Velocity), Epic Megagames (Unreal, Jazz Jackrabbit, Excessive Speed, Fire Fight), Ritual Entertainment (Scourge of Armagon, Sin), 3D Realms (Duke Nukem 3D, Shadow Warrior, Prey), PopTop Software (Heroes of Might & Magic 1 i 2). Celem firmy jest przede wszystkim promocja developerów i zapewnienie im wpływu na marketing i reklamę tworzonego produktu, czego nie można osiągnąć w wielkich firmach wydawniczych, np. Electronic Arts, Virgin czy Activision. Twórcy zaprzyjaźnionych firm będą mogli dzielić się swoimi pomysłami, g.o.d jest otwarty na przyjęcie nowych firm developerskich.



Każdy pamięta chyba wspaniały film science fiction pod tytułem „Blade Runner". Przeszedł on już do klasyki gatunku, a wspaniałe role Harrisona Forda i Rutgera Hauera do dziś robią silne wrażenie na widzach. Nic więc dziwnego, że gdy firma Westwood zapowiedziała wydanie gry, której akcja toczy się w świecie znanym z filmu, wszystkich fanów przygodówek SF ogarnęło podniecenie.



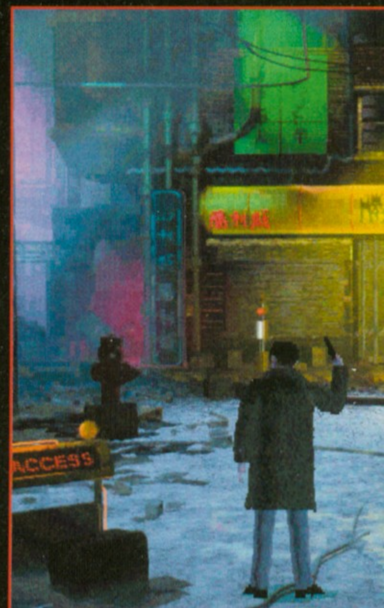
Gra wreszcie się ukazała i jest dobra. Przede wszystkim, znakomicie trzyma klimat filmu. Wszystko jest w niej mroczne i ponure. Charakterystyczna architektura Los Angeles, ukazana w filmie, w ten sam sposób przedstawiona jest również w grze. W sumie więc, grając w Blade Runnera możesz odnieść wrażenie (jeżeli potrafisz się odpowiednio wczuć), że oglądasz drugą część kinowego przeboju. Przy okazji, skoro już o tym mowa, chciałbym jasno zaznaczyć, że gra Blade Runner nie jest zrobiona na podstawie filmu. Rozgrywa się w tym samym świecie, ale fabułę ma zupełnie inną.

Na początku XXI wieku w firmie o nazwie Tyrell Corporation powstały roboty zaliczane do klasy Nexus. Były podobne do ludzi, zachowywały się jak oni. Ostatni z wyprodukowanych modeli, Nexus 6, pod każdym względem dorównywał swoim konstruktorom, a kto wie, czy nawet ich nie przewyższał. Roboty z serii Nexus ochrzczono mianem Replikantów. Chociaż miały duże możliwości, nie były traktowane na równi z ludźmi. Ze względu na dużą siłę fizyczną i odporność na warunki zewnętrzne, roboty serii Nexus wykorzystywane były przede wszystkim jako niewolnicza siła robocza w pozaziemskich koloniach.

Napięcie między ludźmi a robotami osiągnęło szczyt, gdy na jednej z kolonii wybuchła rebelia. Została brutalnie stłumiona, a ludzie uznali, że roboty stanowią dla nich zagrożenie. Pod groźbą natychmiastowej śmierci zabroniono robotom przebywania na Ziemi. Utworzono specjalne jednostki policji, tak zwanych Blade Runners, którzy mieli czuwać, aby zakaz był respektowany. Każdy z Blade Runnerów miał prawo bez namysłu i bez podania usprawiedliwień zabić każdego napotkanego robota. W odniesieniu do akcji Blade Runnerów nie używano terminu „egzekucja", lecz „przejście na emeryturę".



Tak wygląda sytuacja w roku 2019, czyli w chwili, gdy rozpoczyna się akcja gry. Głównym bohaterem jest jeden z Blade Runnerów, a miejscem akcji – Los Angeles. Fakt, że Replikantom nie wolno przebywać na Ziemi, nie oznacza oczywiście, że ich tam nie ma. Część prowadzi różne ciemne interesy, część po prostu nie zdążyła ewakuować się poza planetę. Niezależnie od powodów pobytu na Ziemi, wszyscy Replikanci muszą mieć się na baczności przed łowcami.



Akcja gry rozpoczna się, gdy dwaj niezidentyfikowani napastnicy demolują sklep ze zwierzętami, znajdujący się na przedmieściach Los Angeles. Nie byłoby w tym nic dziwnego, gdyby nie trzy fakty. Po pierwsze, w roku 2019 bardzo trudno znaleźć na Ziemi zwierzęta. Na skutek rozwoju cywilizacji większość gatunków wyginęła. Każdy egzemplarz żywego zwierzęcia jest więc bardzo cenny. Zmasakrowanie całego stadka zwierząt ze sklepu nie było więc tylko zwykłym wy-



Przewodnik Czytelnika

Oceny

0 – 29% – zbrodnia
30 – 39% – zła
40 – 49% – mierna
50 – 59% – przeciętna
60 – 69% – dobra
70 – 79% – bardzo dobra
80 – 89% – znakomita
90 – 99% – GENIALNA, WYBITNA, KICKS ASS
100% – tej oceny już nigdy nie przyznamy

Znaczki

Szczególnie wyróżniające się gry uhonorowane są specjalnymi znaczkami. Oto one:



Gra miesiąca – produkt wybitny, wyrastający wysoko ponad przeciętność, oceniony zazwyczaj powyżej 90%; tym znaczkiem będzie opatrzony najwyżej jeden tytuł w miesiącu.



Wyróżnienie – gra znakomita, godna polecenia nie tylko miłośnikom gatunku, który reprezentuje.



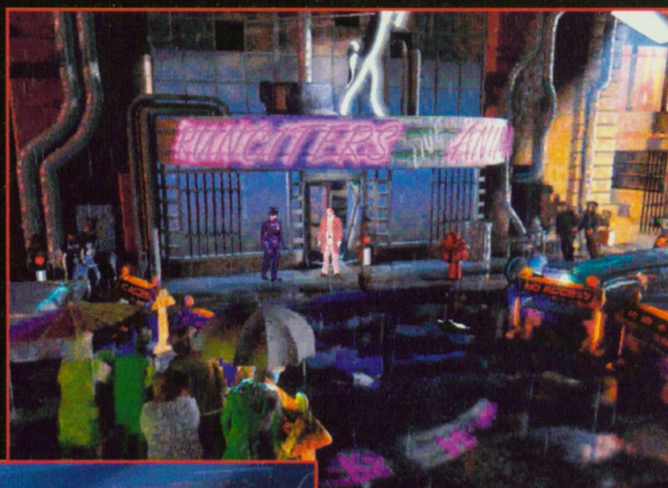
Eureka, czyli wyróżnienie za innowacyjność – tytuł wnoszący świeże pomysły, choć niekoniecznie będący absolutnym przebojem.

Mamy nadzieję, że przewodnik ułatwi znalezienie gry spełniającej Wasze oczekiwania i wartej wydania pieniędzy, których przecież nigdy nie ma za dużo.

REDAKCJA

brykiem chuligańskim. Po drugie, właściciel sklepu twierdzi, że z przestępstwem miała coś wspólnego dziewczyna pracująca w jego sklepie. Po trzecie wreszcie, z wypowiedzi właściciela, który był w sklepie w momencie napadu, można przypuszczać, że dokonali go Replikanci. Sprawa jest więc dosyć poważna. Do jej zbadania przydzielono naszego Blade Runnera, czyli Ciebie, graczu.





Mechanika gry

Blade Runner jest klasyczną (prawie) grą przygodową. Kierujesz postacią bohatera po ekranie, klikając kursorem. Kursor jest uniwersalny, zmienia kolor w momencie najechania na coś, co można poruszyć czy wziąć, lub kogoś, do kogo można przemówić. Prosta sprawa. Naciskając prawy klawisz myszy włączasz tryb bojowy.

Twój Blade Runer wyciąga wtedy broń, a kursor zmienia się w celownik. Podobnie jak w wypadku zwykłego kursora, celownik również zmienia kolor, jeżeli możesz w coś posłać kulkę. Zapomnij o strzelaniu do wszystkiego, co się rusza, tylko dla zabawy. Strzelanie z pistoletu wymaga wprawy. Dobrze więc poćwiczyć na posterunku, zanim dojdzie do prawdziwej strzelaniny. Pamiętaj, że gdy już będziesz walczył przeciwko Replikantom, nie dadzą Ci szansy na powtórzenie chybionego strzału.



Obsługa gry jest bardzo prosta i intuicyjna, kłopot może Ci spawić jedynie obsługa broni. Ale to już raczej część zręcznościowa, więc nie można się przyczepić. Oprócz niezawodnego gnata, w śledztwie przyda się również

elektroniczny notatnik.

Notatnik nazwany jest w skrócie KIA (trochę dziwnie, bo skrót ten zarezerwowano już dla Killed in Action). Jego główną funkcją jest zapamiętywanie danych, które udało Ci się zebrać w trakcie gry.

Po włączeniu go (klawisz F1, potem klawisz z napisem KIA), ujrzysz średniej wielkości ekranik, a nad nim kilka klawiszy. KIA ma trzy podstawowe funkcje: zbiera dane o miejscach zbrodni (Crime Scene Database), o podejrzanych (Suspect Database) oraz o śladach, które mogą naprowadzić Cię na rozwiązanie zagadki (Clue Database).

W bazie przechowywane są wszelkie informacje na temat okoliczności zbrodni, śladów pozostawionych przez złoczyńców oraz osób powiązanych z przestępstwem. KIA zapamiętuje również rozmowy toczone z różnymi osobami na tematy związane ze sprawą. To chyba najbardziej użyteczna cecha. Jeżeli przeoczysz jakiś dialog lub nie zrozumiesz, możesz go sobie przesłuchać nawet kilkanaście razy. Dzięki KIA łatwiej również połapać się, co już wiesz, a czego nie, z kim rozmawiałeś i czego dowiedziałeś się od danej osoby.

Oprawa

gry jest godna uwagi. Przede wszystkim dlatego, że jest to chyba pierwsza gra, w której renderowane postacie wyglądają jak ludzie, a nie jak plastikowe kukiełki. Nigdy nie lubiłem przygodówek z renderowaną grafiką – przeważnie była obrzydliwa. Tym razem jednak jest inaczej i w Blade Runnera grałem z dużą przyjemnością. Poza tym grafika jest oczywiście wykonana w wysokiej rozdzielczości i prezentuje się bardzo ładnie.

Wysokiej klasy jest również dźwięk. Muzyka znakomicie pasuje do klimatu gry. Nie muszę chyba dodawać, że wszystkie teksty czytane są przez lektorów.

Podsumowanie

Blade Runner jest bardzo porządną przygodówką. Wyróżnia się ciekawą fabułą, oprawą na poziomie i przede wszystkim wspaniałym klimatem. Polecam wszystkim miłośnikom filmu oraz wszystkim, którzy mają ochotę pograć w dobrą przygodówkę SF (i dobrze znają angielski).

FROGGER



Virgin/Westwood Studios 1997
IPS CG
Przygodowa
PC CD-ROM
Grafika: 82%
Dźwięk: 74%
Ogółem: 85%

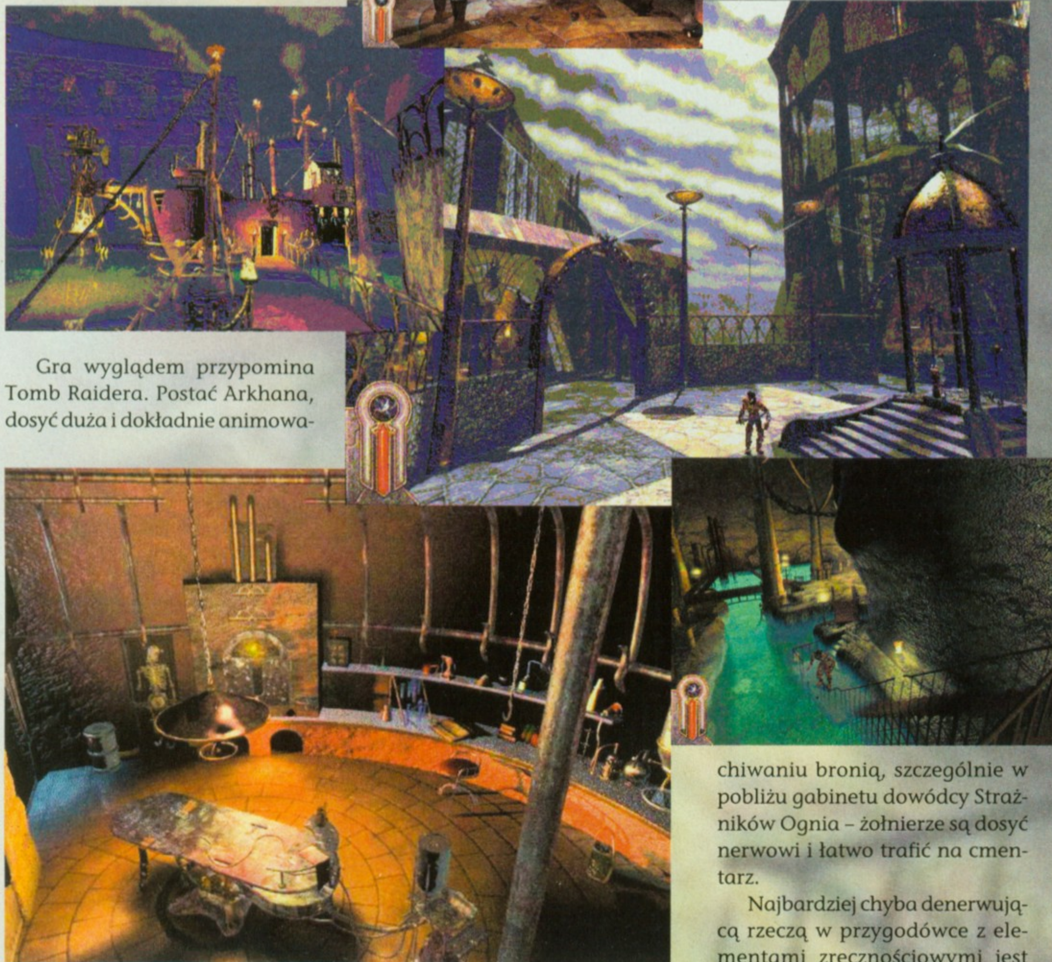
Wymagania sprzętowe:
Pentium 90, 16 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95

DARK EARTH

Kiedy w pobliżu Ziemi przeleciała kometa, deszcz meteorów zniszczył większość form żyjących. Wielu ludzi zginęło podczas tej katastrofy. Ci, którzy przeżyli, osiedlili się w ufortyfikowanych miastach. Podczas wypełnionych rozpaczą dni po kataklizmie, ludzie utracili większość swojej dotychczasowej wiedzy – poziom cywilizacji cofnął się o dobrych kilkaset lat. Ocaleli z katastrofy porzucili również stare wierzenia i wymyślili sobie nowego boga – Słońce.

Akcja gry rozpoczyna się w jednym z warownych miast, w Sparcie. Głównym bohaterem jest Arkhan, syn najwyższego kapłana Słońca w mieście (Sun Seer). Arkhan wiedzie spokojne życie, ciesząc się przywilejami, które przysługują mu ze względu na pozycję społeczną. Nie podejrzewa, że już niedługo jego los odmieni się diametralnie. Będzie musiał opuścić rodzinne miasto, aby ratować świat oraz siebie przed zagładą.

Grę Dark Earth przez długi czas zapowiadano jako produkt, który ma zrewolucjonizować rynek przygodówek. Znacie chyba to hasło, prawda? Zobaczmy, co oznacza w tym wypadku.



Gra wyglądem przypomina Tomb Raidera. Postać Arkhana, dosyć duża i dokładnie animowana, porusza się w trójwymiarowych komnatach. Sterowanie klasyczne – obrót w lewo, obrót w prawo, w przód i w tył. Ciekawą opcją jest mocno rozbudowany tryb walki. Nieczęsto mamy w grze przygodowej możliwość starcia się na miecze z przeciwnikiem. W Dark Earth rozwiązano to dosyć fajnie. Gdy włączymy tryb walki, Arkhan przyjmuje pozycję bojową. Do dyspozycji ma kilka ciosów, może się też bronić, kopnąć przeciwnika lub na niego wrzasnąć. Elementy walki są w zasadzie jedynym ważnym czynnikiem, który odróżnia Dark Earth od innych przygodówek (z pewnością nie należy do nich liniowa fabuła). Nie jest to jednak nic nowego – choćby w starym, dobrym Alone in the Dark mieliśmy to samo.

Pierwsze chwile spędzisz wśród innych mieszkańców Sparty, warto więc poznać prawa rządzące światem DE. Chodząc po mieście, będziesz miał okazję rozmawiać z kilkoma ważnymi osobami. Do konwersacji służy spacja (do innych rzeczy zresztą też – jest to tzw. Action Key, czyli klawisz automatycznie aktywujący potrzebną w danym miejscu opcję). Prowadząc ją, możesz przełączyć humor Arkhana z dobrego na kiepski (i odwrotnie). Gdy jest niezadowolony, staje się opryskliwy i obraża swoich rozmówców – nawet gdy kogoś obrazi, nie stanie mu się krzywda. Należy jednak uważać przy wymachiwaniu bronią, szczególnie w pobliżu gabinetu dowódcy Strażników Ognia – żołnierze są dosyć nerwowi i łatwo trafić na cmentarz.

Najbardziej chyba denerwującą rzeczą w przygodówce z elementami zręcznościowymi jest utrudnione zapisywanie stanu gry. Pod tym względem Dark Earth przypomina niektóre gry konsolowe. Zapisywać można tylko w specjalnych punktach. Jeżeli więc zginiesz, często musisz przechodzić od początku spory kawałek scenariusza. Zupełnie nie rozumiem, dlaczego w tak beznadziejny sposób utrudniono rozgrywkę. Na szczęście, jest to chyba jedyny, naprawdę poważny mankament gry.

Grafika jest trójwymiarowa, wykonana w wysokiej rozdzielczości. W Dark Earth użyto dosyć specyficznej kolorystyki. Wnętrza przeważnie w odcieniu rudawym, a pejzaże szaro–bure. Po pewnym czasie zaczyna to trochę męczyć, ale doskonale oddaje klimat mrocznej, zniszczonej kataklizmem Ziemi. Dosyć dobrze wykonano animacje, choć niektóre postacie (w tym sam Arkhan) poruszają się czasem strasznie misiowato. Podczas przechadzek po Sparcie warto zwrócić uwagę na bogate wyposażenie wnętrz. Jeżeli nawet jakieś pomieszczenie nie zawiera wielu mebli, to na ścianach ma przeważnie malowidła i inne ozdoby, które uatrakcyjniają jego wygląd. Za tę drobiazgowość autorom gry należy się duży plus.

Gorąco zachęcam wszystkich wielbicieli przygodówek do pogrania w DE. To bardzo porządnie wykonana gra, choć z pewnością nie zasługuje na miano rewolucyjnej. Ma ciekawy scenariusz, interesujący klimat, wartką akcję. Jeżeli ktoś w dodatku lubi sobie powalczyć, Dark Earth jest grą właśnie dla niego. To jedna z nielicznych dobrych przygodówek, które ukazały się na rynku polskim w ciągu ostatnich kilku miesięcy.

FROGGER

DARK EARTH

Kalisto/MicroProse 1997
IPS CG
Przygodowa
PC CD-ROM
Grafika: 80%
Dźwięk: 73%
Ogółem: 76%

Wymagania sprzętowe:
P75, 8 MB RAM, CD 4×, Windows 95

Wing Commander Prophecy

Seria symulacji kosmicznych rozpoczęta grą Wing Commander należała zawsze do ścisłej czołówki gatunku. Konkurencja w zasadzie nie zagraża supremacji Commanderów (z wyjątkiem X-Wing i kolejnych gier LucasArts), bo po prostu nie dorasta im do pięt...

Kolejny odcinek – Wing Commander Prophecy – to historia nowego konfliktu. Tym razem naszym przeciwnikiem nie są Kilrathi czy admirał Tolwyn, ale nowa rasa... Pojawiła się ona już kiedyś, w zamierzchłej przeszłości, w naszej Galaktyce. Jej przedstawiciele chcieli walczyć z Kilrathi, jednak nie uznali ich za przeciwników wartych uwagi. Dlatego odeszli i obiecali powrócić, aby zmierzyć się z „kotami" w dalekiej przyszłości, gdy ci już „dorosną" – silniejszy wróg to gwarancja większej przyjemności i satysfakcji podczas walki. Teraz właśnie powrócili!

Pod względem jakości technicznej oprawy WCP zbliżony jest do gry Wing Commander IV. Wspaniała grafika lotu, doskonałe efekty dźwiękowe i muzyka, której słucha się z przyjemnością... Oczywiście, zgodnie z duchem czasów gra wykorzystuje możliwości kart z chipem 3Dfx. Jednak różnica nie jest szokująca, ponieważ Origin nie popełniła poważnego błędu i nie zrobiła gry tylko pod 3Dfx...

Niestety, film mnie rozczarował. Podstawową jego wadą jest rezygnacja z wielowątkowości – teraz pełni tylko rolę wstawek ilustrujących przebieg gry. Nowym scenarzystom i reżyserowi zabrakło wyobraźni! Ich ulubionym tematem są piloci, którzy pojedynczo lub w grupach rozprawiają się z hektolitrami wódy... Jedyny „kawałek" zasługujący na uwagę to sekwencja kończąca grę. Aktorzy są niezbyt dobrze dobrani, brak takich indywidualności, jak w poprzednich odcinkach. Wszystkie postacie, poza podstarzałym Blairem (Mark Hamill), są bez wyrazu – sztuczne, papierowe... Główny bohater, porucznik Casey (Steven Petrarca), niezbyt pasuje do roli utalentowanego pilota, wygląda raczej na osobnika, który ma poważne problemy z zawiązywaniem sznurowadeł. Nawet Maniac (Tom Wilson) wypadł blado...

Zdecydowanie lepiej prezentują się misje (33 dzielą nas od zwycięstwa). Są interesujące, choć trochę mniej urozmaicone niż w WCIV. Także tutaj praktycznie zrezygnowano z wielowątkowości... Znacznym plusem jest podniesienie poziomu trudności w porównaniu z poprzednimi odcinkami serii. Wprowadzono nowy engine – przeciwnicy może nie są dużo inteligentniejsi, ale jest ich więcej, lepiej manewrują i potrafią wykorzystywać nasze błędy. Niestety, nie mamy możliwości wyboru statku (wyjątkiem są 2 misje, w których możemy latać myśliwcem Vampire lub bombowcem Devastator) oraz skrzydłowych...









WING COMMANDER PROPHECY

Origin Systems 1997
IPS CG
Symulacyjna
PC CD-ROM
Grafika: 95%
Dźwięk: 90%
Ogółem: 87%

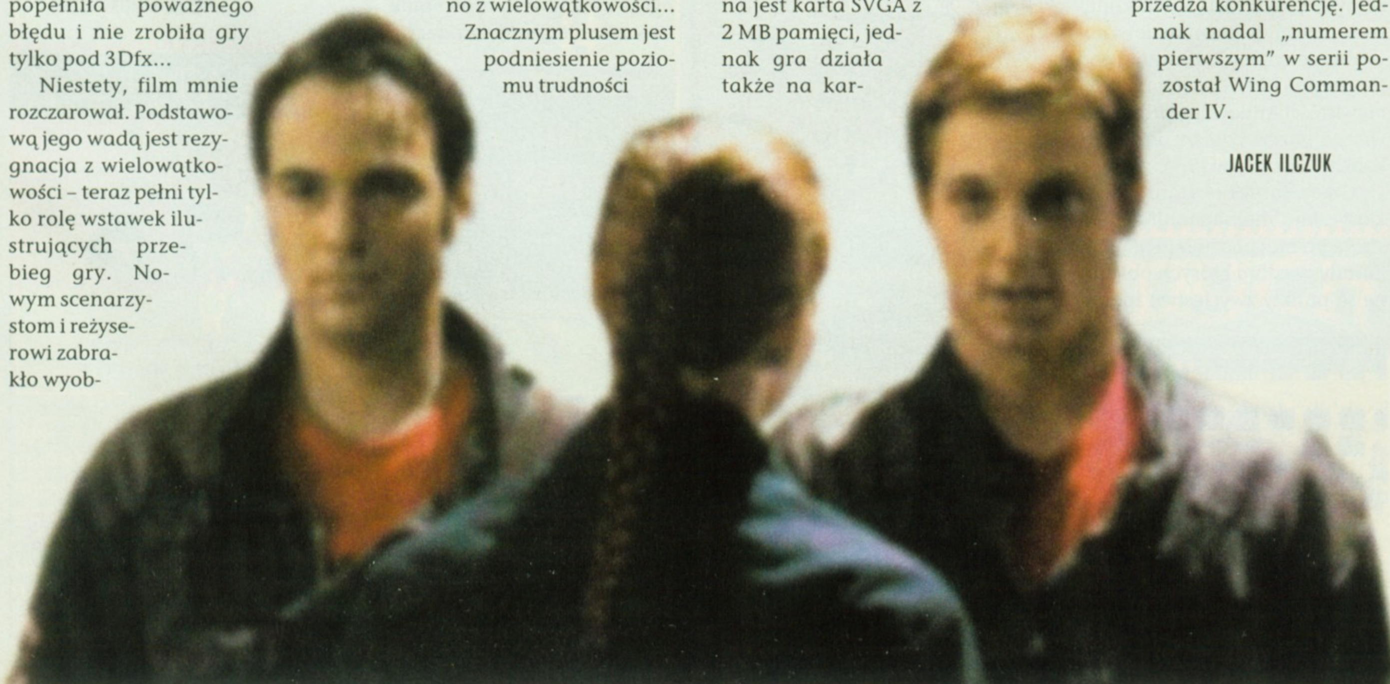
Wymagania sprzętowe:
Pentium 166, 32 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95

Wreszcie, po „ciężkich walkach", firma Origin poddała się – zamiast tradycyjnej gry pod DOS stworzyła WCP pod Windows 95. Oczywiście, natychmiast zaowocowało to większymi wymaganiami sprzętowymi – Pentium 166 (jeśli posiadamy kartę z chipem 3Dfx to Pentium 133!). W minimalnych wymaganiach sprzętowych podawana jest karta SVGA z 2 MB pamięci, jednak gra działa także na kartach z 1 MB (jakość taka sama, ale mniejsza prędkość).

WCP ma lepszą grywalność od The Darkening, jednak odejście od interaktywności nie wyszło jej na dobre. Odniosłem wrażenie, że twórcom gry przyświecała głównie myśl, aby jak najbardziej zminimalizować koszty. Ciekawe, że nigdzie w WCP (tak w grze, jak i w dokumentacji) nie można znaleźć wzmianki o tym, że w jej produkcji uczestniczyła Electronic Arts (!) – może dlatego zabrakło gotówki?!

Wing Commander Prophecy to gra warta polecenia. Mimo swoich wad, zdecydowanie należy do czołówki i znacznie wyprzedza konkurencję. Jednak nadal „numerem pierwszym" w serii pozostał Wing Commander IV.

JACEK ILCZUK





Great Battles of Hannibal

Pierwszą grą należącą do Ancient Battles Series była Great Battles of Alexander. Firmy Erudite Software i Interactive Magic zdecydowały się na kontynuację tak dobrze rozpoczętej serii. Tym razem możemy poznać historię wojen toczonych przez wielkiego kartagińskiego wodza – Hannibala.

Scenariusz Great Battles of Hannibal obejmuje okres od pierwszej wojny punickiej (Bagradas w 255 roku p.n.e.), aż do czasów Antiocha III Wielkiego. Oczywiście, Hannibal uczestniczy w większości z nich. Wyjątki to np. Bagradas i Kynoskefalaj (197 rok p.n.e.). Autorzy gry w większości przypadków zachowali zgodność historyczną. Jednak odstąpili od niej przynajmniej w jednym przypadku – wielkodusznie powierzyli Hannibalowi dowodzenie częścią oddziałów pod Magnesią (190 rok p.n.e.). W rzeczywistości Antioch po prostu nie wierzył mu na tyle, by dać jakiekolwiek dowództwo...

Great Battles of Hannibal to klasyczna, heksagonalna gra strategiczna z podziałem na tury. Zasady, według których obliczane są punkty zwycięstwa nie zostały zmienione – każda zniszczona jednostka ma określoną wartość w „punktach rozgromienia” (RPs – rout points), gdy wskaźnik RP osiągnie określoną wartość – armia ucieka. Drugą, charakterystyczną cechą serii jest kolejność wykonywania posunięć – rozkazy wydają kolejni dowódcy (brany jest pod uwagę wskaźnik inicjatywy). Duże znaczenie ma elitarna inicjatywa Hannibala i Scypiona Afrykańskiego.



Możemy uczestniczyć w 11 bitwach, oczywiście także w najsłynniejszych – zwycięstwie pod Kannami (216 rok p.n.e.) i klęsce pod Zamą (202 rok p.n.e.).

Hannibal nie miał tak doskonałej armii jak Aleksander, zabrakło mu również szczęścia... W odróżnieniu od Aleksandra, nie wygrał wszystkich bitew. Dlatego zadanie twórców gry było znacznie trudniejsze niż przy tworzeniu GBoA – w grze komputerowej musimy mieć przynajmniej szansę na odniesienie sukcesu.

Z drugiej strony, autorzy dysponowali znacznie większą „swobodą interpretacyjną”, ponieważ nie ma zbyt wielu przekazów z tamtych czasów – a te, które są, wyszły spod pióra historyków rzymskich, czyli wrogów Hannibala. Nieco później nienawiść przerodziła się w coś w rodzaju uwielbienia – Hannibal doczekał się trzech posągów w samym Rzymie... Jednak zachowane przekazy są fragmentaryczne.

Kampania jest, bo być powinna... To jedyne uzasadnienie jej obecności. Nie ma w niej żadnych zmian w porównaniu z Great Battles of Alexander... Została zrobiona na siłę, a jedyną atrakcją gry są same bitwy.



Wysoki poziom oprawy graficznej i dźwiękowej nie zmienił się. Oddziały są znacznie barwniejsze niż w GBoA, ponieważ armia kartagińska miała bardzo urozmaicony skład (szczególnie interesujący są Celtowie).

Poważnym plusem jest poprawione sterowanie – mamy możliwość cofnięcia posunięcia, jednostki mogą poruszać się do tyłu bez zmiany frontu.

Niestety, gra nie została poprawiona pod względem technicznym – dalej używa bardzo dużego swap file'a – od 65 MB do 80 MB.

Sztuczna Inteligencja nie różni się zbytnio od tej z poprzedniej wersji, jednak gra jest trudniejsza. Spowodowane jest to faktem, że bitwy są znacznie bardziej chaotyczne – wojska Hannibala były gorzej wyszkolone niż macedońska falanga. Nie możemy tak dokładnie zaplanować przebiegu walki.

Oczywiście, grać można również przez modem, sieć lub Internet.

Great Battles of Hannibal to doskonała kontynuacja jednej z najciekawszych, klasycznych gier strategicznych 1997 r. Świetna propozycja dla zwolenników gatunku i nie tylko...

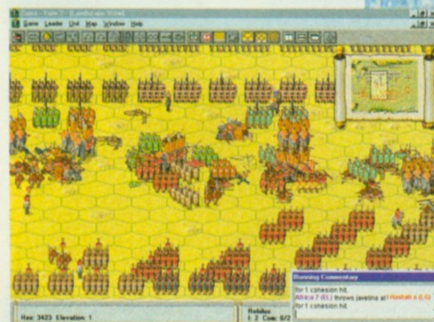
JACEK ILCZUK

The Great
BATTLES
of HANNIBAL

GSE Erudite Software/
Interactive Magic 1997
MarkSoft
Strategiczna
PC CD-ROM
Grafika: 90%
Dźwięk: 81%

Ogółem: 85%

Wymagania sprzętowe:
Windows 95, Pentium 90,
16 MB RAM, CD-ROM 4×







MYTH THE FALLEN LORDS™

Alleluja! Gra, na którą czekałem od ostatnich targów ECTS wreszcie się pojawiła. Aż bałem się ją uruchomić. Bałem się, że przez ten rok moje oczekiwania znacznie przerosły rzeczywistość, którą Myth zaoferuje. Na szczęście tak się nie stało – gra spełniła wszystkie moje nadzieje.

Myth wprowadza gracza w świat fantasy. W świat rozdarty krwawą wojną, toczącą się między dziewięcioma Upadłymi Lordami i ich armiami umarłych, a ludźmi. Trwający od 7 lat konflikt, według wszelkich znaków na niebie i ziemi właśnie zbliża się ku końcowi, a jego wynik wcale nie wygląda różowo dla ludzi. Prawie wszystkie armie zostały zwyciężone, fortece



zdobyte, a miasta spalone. Posuwająca się z północy horda umarłych grabi i plądruje wszystko na swej drodze.

Narratorem oraz głównym bohaterem gry jest członek tzw. Legionu, oddziału, który stanowi jeden z nielicznych promyków nadziei, jakie jeszcze pozostały mieszkańcom skazanego na zagładę kontynentu.

Instrukcję do gry oraz każdą kolejną misję poprzedza fragment dziennika naszego bohatera. Pod względem typu narracji i klimatu bardzo to wszystko przypomina cykl „Czarna Kompania" Glena Cooka. Pomieszanie czarnego humoru z głębokim pesymizmem, dużo szczegółów, wszystko opisane z punktu widzenia żołnierza, który bierze aktywny udział w rozgrywających się wydarzeniach.

A jak prezentuje się sama gra? Przypomnę, że jest to gra strategiczna w czasie rzeczywistym, w pełni trójwymiarowa. Kamerę można dowolnie obracać, przesuwać, a obraz przybliżać lub oddalać. Wrażenie piorunujące – z dowolnej strony można patrzeć na walczące jednostki. Jeżeli coś zainteresuje gracza, w każdej chwili może się temu dokładnie przyjrzeć. A w Myth jest na co patrzeć. Gra została zrealizowana z niebywałą dbałością o szczegóły. To nie to, co w C&C – tam zniszczona jednostka po prostu znikała z mapy. Tutaj, w miarę jak wojownicy zadają sobie ciosy, krew plami na rudo trawę pod ich nogami. Pokonany pozostaje na polu walki w kałuży posoki. Ale to jeszcze nie





koniec. Jeżeli np. w to miejsce uderzy granat, ciało efektownie rozbryzguje się na wszystkie strony, siejąc kawałkami kończyn w promieniu pięciu centymetrów na ekranie, a ziemia czernieje od wybuchu. Nigdy jeszcze w żadnej grze strategicznej nie widziałem tak wspaniałej interakcji ze środowiskiem. Po kilkunastu minutach walki piękna zielona polana staje się krwawym pobojowiskiem usłanym bronią, trupami i wszelkiego rodzaju rupieciami.

Do wykonania masz misje o bardzo różnym stopniu trudności. Czasami trzeba pokonać wroga, czasami kogoś eskortować lub zwabić przeważające siły wroga w pułapkę przygotowaną przez resztę Legionu. Misje tworzą kampanię i w miarę jak wykonujesz kolejne scenariusze, poznajesz losy Legionu oraz dziewięciu Lordów, z którymi walczysz.



Warta uwagi jest znakomita Sztuczna Inteligencja. Po raz pierwszy chyba widziałem w grze RTS tak zaawansowane taktyki. Znów posłużę się porównaniem z C&C. Tam komputer przeważnie wysyłał na nas po kolei to, co wyprodukował lub czasami – w przypływie geniuszu – zbierał do kupy kilkanaście jednostek i atakował wszystkimi na rympał.

W Myth przeciwnicy nie dadzą się łatwo zabić. Będą markować natarcia, wycofywać się, przegrupowywać, próbować okrążać. Puszczą szybkie ghoule z dwóch flank. Ani się obejrzysz, jak potworki dopadną od tyłu łuczników i wyrżną ich w pień. Podobnych niespodzianek komputer ma jeszcze całkiem sporo, dzięki czemu każde starcie w Myth jest wyzwaniem.

Wyznam jeszcze na zakończenie, że gra Myth jest naprawdę świetna, warta każdego dnia, który spędziliście czekając na nią. Więcej szczegółów oraz spis kilku drobnych niedociągnięć, które udało mi się wypatrzyć, przedstawię w następnym numerze.

FROGGER

MYTH THE FALLEN LORDS

Eidos 1998
Mirage
Strategiczna
PC CD-ROM
Grafika: 98%
Dźwięk: 89%
Ogółem: 94%

Wymagania sprzętowe:
Pentium 90 MHz, 16 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95 (zalecany akcelerator 3D)

The Deeper Dungeons

Dungeon Keeper, chociaż nie spełnił wszystkich oczekiwań (nie zrewolucjonizował gatunku RPG), cieszył się dużą popularnością. W czasach, gdy o nowe pomysły trudno, zawsze warto wykorzystać okazję i szybko stworzyć kontynuację przeboju. Oto mamy nowe misje.

Oprawa praktycznie pozostała bez zmian. Podobno zmieniono grafikę podziemi, jednak trudno to zauważyć – przy widoku izometrycznym brak jakichś nowości, natomiast przy 3D uważny gracz dostrzeże zmienne ornamenty na ścianach. Programiści nie zdobyli się na wysiłek stwo-



rzenia nowego intro czy animacji, a informacje o zadaniach, jakie czekają nas na kolejnych poziomach możemy tylko przeczytać – lektora brak (a dodatek zajmuje tylko 55 MB).

Podstawową atrakcją The Deeper Dungeons jest 15 nowych misji, w których możemy walczyć z komputerem. Jednak trudno zaliczyć do zalet fakt, że są to pojedyncze scenariusze, a nie kampania... Zgodnie z duchem czasu, dla zwolenników gry wieloosobowej zrealizowano 15 specjalnych poziomów.

Pod względem trudności nowe misje podobne są do ostatniej piątki z oryginalnego Dungeon Keepera. Znajdziemy wśród nich „parafrazę" jednego z „ukrytych poziomów" – samotna misja pająka... Jednak głównie będziemy mieli do czynienia ze standardem – rozbuduj labirynt, wyszkol potwory i zniszcz wroga. Aby poziom trudności był wyższy, scenariusze zostały zrealizowane w taki sposób, że między naszym labiryntem a wrogim Władcą znajduje się przeszkoda pod postacią „białych".



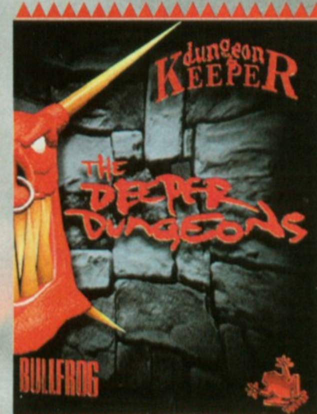


W The Deeper Dungeons pojawiły się też dodatkowe zmiany: potwory nie mogą teleportować się do nieznanych rejonów mapy; grupy po śmierci swego dowódcy wybierają nowego.

Podobno poprawiona została Sztuczna Inteligencja potworów i Władców. U pojedynczych stworów zmiany te są całkowicie niedostrzegalne; momentami wydawało mi się, że są nawet głupsze niż w oryginale... Natomiast Władcy lepiej wykorzystują swoje zasoby gotówki, łatwiej znajdują źródła złota, potrafią też sprzedawać własne drzwi i pułapki (ta ostatnia „poprawka" niekiedy ułatwia nam zadanie...).

Dungeon Keeper: The Deeper Dungeons to zestaw scenariuszy przeznaczony tylko i wyłącznie dla fanatyków. Zawsze twierdziłem i dalej (z uporem) będę twierdził, że podobne dodatki powinny być udostępniane bezpłatnie w Internecie...

JACEK ILCZUK



Bullfrog/EA 1997
IPS Computer Group
Strategiczna
PC CD-ROM
Grafika: 90%
Dźwięk: 85%
Ogółem: 60%

Wymagania sprzętowe:
DOS lub Windows 95, 486DX4/100, 8 MB RAM, CD-ROM 4×

The Settlers II Gold Edition

„Pięknie" – pomyślałem, wyjmując ze szponów Haszaka ofiarowywaną mi do zrecenzowania grę The Settlers II – ZE. „Maniakalnie zagrywałem się w jedynkę, w dwójkę (choć w warstwie merytorycznej bliźniaczo podobna) grałem też do upadłego. A teraz znowu – nie, nie, dziękuję!" – zdawało się mówić moje serce. Jednak chłodna kalkulacja (czyli podliczenie wierszówki) zwyciężyła i fuchę wziąłem, po raz kolejny udowadniając światu prymat rozumu nad uczuciami. Gdy zainstalowałem grę i uruchomiłem ją – ot, tak, na próbę – mówiąc językiem poety: „znów zapadłem w nią jak w toń".



The Settlers II – ZE to nic więcej jak pełna wersja S2, poszerzona o edytor plansz i komplet 130 plansz, nadesłanych firmie Blue Byte przez fanów. Nad samą grą nie będę się rozwodził, pisaliśmy już o niej (Gambler 7/96, 4/97). Krótko – jedna z najoryginalniejszych i najładniejszych strategii (zresztą czasu rzeczywistego, choć gdy powstawała to jeszcze nikogo to nie podniecało), jakie kiedykolwiek ujrzały światło dzienne i, chociaż ma już na karku 2,5 roku, nadal może zafascynować. Dla mnie S2 to do dzisiaj numero secundo, tuż po Cywilizacji.

Dostarczany w komplecie edytor plansz to prawdziwe cacko. Łatwy w obsłudze i pozwala



HELLFIRE

Ile razy można zabijać Pana Terroru? Gromić chmary przeciwników, sprzymierzać się z bohaterami prowadzonymi przez innych graczy lub obcinać im uszy? Do końca świata i jeden dzień dłużej – odpowiedzą Diablofani. Od kiedy Sierra ogłosiła wydanie Hellfire, my, Diablomaniacy, nie robiliśmy nic innego poza nerwowym ssaniem kciuków i dużych palców u stóp.

Półnagi, muskularny facet, który pojawił się w Hellfire, mógłby być bohaterem filmu „Szybka pała Mnicha". Potrafi wejść w ciżbę potworów i, wywijając wierną gałązką, zostawiać monstra martwe na ziemi (nieuzbrojony zadaje jeszcze więcej obrażeń niż z kijem w dłoni!). Otrzymuje również 2 punkty AC na każdy nowy poziom doświadczenia, więc nawet nagi ma niezłą zbroję z własnej skóry. Negatywne cechy Mnicha zobaczycie, ubierając go w jakąś zbroję albo dając mu do ręki oręż.



Sierra przygotowała dwie nowe lokacje. Aby zanurzyć się w pełne robali, szarozielone korytarze Gniazda, trzeba poradzić sobie z wrogami w Katakumbach i odebrać nagrodę od farmera Lestera. Po pokonaniu Królowej zaglądamy na tyły Katedry, aby wejść do Krypty zamieszkanej przez hordy umarlaków. Tam, za drzwiami zamkniętymi zaklęciem, czeka potężny Na-Krul. Poza nowym bohaterem i poziomami, Hellfire ma nowe typy broni, ołtarze, mikstury o kapitalnym działaniu, rozbudowaną opcję handlowania i zabawę na trzech poziomach trudności.

A jak wypadła szata graficzna nowych poziomów? W wypadku Krypty – doskonale: groźnie i nastrojowo. Ciemnoszare wnętrza pełne rzeźb i płaskorzeźb, ozdobnych sarkofagów, płonących pomarańczowym ogniem pól. Słuchamy tu ponurej muzyki, wypełnionej powolnym biciem dzwonów i zawodzącymi chórkami. W Gnieździe dominuje szary odcień zieleni, a autorzy stworzyli atmosferę zagubienia i obcości. W końcu brniemy przez korytarze wydrążone w pniu jakiejś gigantycznej rośliny. Doskonale zrealizowano dźwięki wydawane przez monstra (zwłaszcza zabijane). A sami przeciwnicy? Grabarze walczący łopatami, nietoperze ciskające ogniowymi pociskami, widmowe liche, skrzydlate kościotrupy z kosami w dłoniach – oto atrakcje Krypty.





Chociaż opracowano tylko 8 dodatkowych poziomów (a może aż 8?), to produkt Sierry powinien być obowiązkową lekturą dla wszystkich Diablomaniaków. Może grając w Hellfire choć na chwilę zapomnimy o bólu, odczuwanym przy przypominaniu sobie, że na Diablo 2 czekać będziemy co najmniej do końca tego roku.

JACEK PIEKARA

HELLFIRE

Sierra On-Line 1997
CD Projekt
Role-playing
PC CD-ROM
Grafika: 85%
Dźwięk: 89%
Ogółem: 85%

Wymagania sprzętowe:
Pentium 60, 16 MB RAM, CD-ROM 2×, Windows 95

---

wykreować dowolny świat. Znacznie przedłuża żywotność tej, i tak niesamowicie grywalnej, strategii. Można eksperymentować do woli, kumplom ofiarowywać i potem nabijać się z nich. Zestaw 130 „gotowców" to pokaz praktycznych możliwości edytora i doskonałe rozwiązanie dla leniwych. Niektóre z proponowanych plansz są naprawdę ciekawe – np. „Ying-Yang" czy nie nazwany numer 1 – i, z wyjątkiem trochę żmudnego (czyli nieautomatycznego) procesu ich instalacji (przeczytajcie koniecznie ReadMe!), wszystko jest idealne.



Czyli, sielanka pełną gębą. Nie zapominajmy jednak, że produkt przeznaczony jest raczej dla osób, które nie mają jeszcze S2. Dla pozostałych graczy wizja wydania półtorej bani na edytor jest raczej zabawna i tutaj nabywców można się spodziewać tylko spośród maniaków. Swoją drogą, Złota Edycja może być doskonałym pretekstem do zakupu oryginału.

The Settlers 2 – ZE to rzecz niezbędna dla tych, którzy nie zetknęli się jeszcze z serią, a ferują wyroki na temat strategii w ogóle – inni niech dobrze policzą pieniążki. Pokolenie Warcrafta – strzeżcie się! Małe, pracowite ludziki wracają!

JAKUB T. JANICKI

The Settlers II Gold Edition

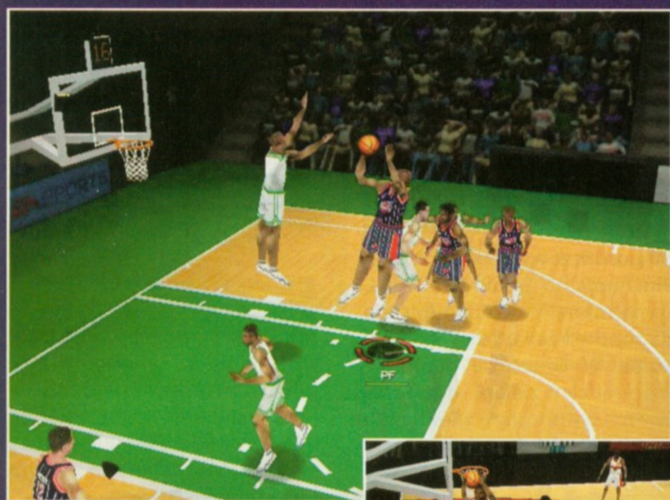
Blue Byte 1995-97
CD Projekt
Strategiczna
PC CD-ROM
Grafika: 89%
Dźwięk: 79%
Ogółem: 90%

Wymagania sprzętowe:
486DX2/66, 8 MB RAM, CD-ROM 2×

NBA Live 98

Programy z serii NBA Live od kilku lat dominują na pecetowym rynku gier koszykarskich. Mimo to zawsze były w nich pewne braki i niedociągnięcia – mankamenty, stanowiące otwartą furtkę dla rozwoju i przetrwania gatunku, z roku na rok słabiej lub mocniej domykaną.

Twórcy NBA Live 98 nie pozostali głusi na pojawiające się tu i ówdzie (głównie w Internecie) uwagi fanatyków komputerowego basketu. Chcąc spełnić ich wymagania, wyposażyli swoje dzieło w nowy system sterowania zawo-



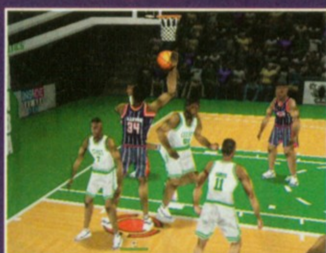
dnikami, kilka dodatkowych opcji i nadali mu bardzo, bardzo atrakcyjną aparycję. Poprawili również algorytmy Sztucznej Inteligencji: komputerowy trener nareszcie potrafi logicznie zmieniać zawodników, sędzia odgwizduje obronę strefową, a suma punktów zdobytych w meczu nie przekracza zawrotnej liczby 400.

NBA Live 98 proponuje graczowi pięć różnych trybów rozgrywki, w tym dwa dotąd nie spotykane:



General Manager i Three Point Shoot-out. Pierwszy z nich pozwala od podstaw skonfigurować własną ligę koszykarską. Gracz wybiera liczbę drużyn (minimum cztery) w niej uczestniczących i ustala skład swojego zespołu w dwunastostopniowym drafcie (komputer czyni to samo dla pozo-







stałych teamów). Rywalizujące w lidze drużyny mogą być prowadzone także przez innych żywych trenerów (w grze przez modem lub kabel), do sześciu jednocześnie.

Drugi tryb to konkurs rzutów za 3 pkt., zasady podobne jak w konkursie organizowanym w czasie All-Stars Weekend. Biorącymi w nim udział koszykarzami steruje się za pomocą dwóch klawiszy – weź i rzuć. Trudność polega na „wypuszczaniu" piłek z rąk w optymalnym momencie dla każdej pozycji rzutowej, przy jednoczesnym zmieszczeniu się w limicie czasowym.

Sterowanie zawodnikami na parkiecie też zostało poprawione w porównaniu z poprzednią wersją. Do standardowych klawiszy Turbo, Pass i Shoot dodano Pivot, Dunk, Drive, Crossover, Switch (i kilka mniej istotnych), dzięki czemu zawodnicy wykonują to, co chcemy, wtedy, kiedy chcemy. Jednocześnie czas na opanowanie wszystkich możliwych zagrań zo-



stał wydłużony, można przecież stosować kombinacje klawiszy – warto więc zaopatrzyć się w gamepad lub ośmiofire'owy joystick.

Grafika NBA Live 98 oszołamia... pod warunkiem, że posiadamy wystarczająco mocny sprzęt. Mam na myśli Pentium 166, 32 MB RAM, CD-ROM 8× i nieodzowną ostatnio kartę 3Dfx. Na ekranie monitora oglądamy wtedy prawdziwy wirtualny spektakl. Gra kolorów, świateł, cieni i ciągły ruch. Koszykarze kozłują, dryblują, zwodzą, biegają, chodzą, stoją, przepychają się, skaczą, latają, przewracają, cieszą się jak prawdziwi. Szkoda że te animacje nie zostały tak dobrze zakodowane jak w NHL 98, gdzie nawet na słabszych komputerach pozostają płynne.

Interfejs ma nowy, bardziej elektroniczno-mechaniczny styl: niebieskie, naelektryzowane linie, zielone i czerwone guziki... Za tło dla tych rekwizytów posłużyły zdjęcia znanych koszykarzy z NBA: Mitcha Richmonda, Joego Dumarsa, Larry'ego Johnsona, Tima Hardawaya i Christiana Laettnera. Niektóre przedstawiają mało interesujące części ciała zawodników. Ważne, że menu pozostało przejrzyste i łatwe w użyciu.

Dźwięk towarzyszący grze jak zwykle jest na najwyższym poziomie. Największe wrażenie robi komentarz sprawozdawców sportowych z telewizji TNT: Erniego Johnsona Juniora i Verne'a Lundquista. Ten drugi na bieżąco opisuje wydarzenia na boisku, zachwyca się fenomenalnymi zagraniami, przytacza amerykańską nomenklaturę koszykarską (reverse layup, two-hander dunk, spread eagle dunk, 360 dunk...). Po prostu, gra nabiera atmosfery prawdziwego sportowego show.

Na zakończenie wspomnę jeszcze o trzech szczegółach, które mają dość istotny wpływ na grywalność koszykówki spod znaku EA Sports – portrety prawdziwych koszykarzy, możliwość zapisu dowolnego fragmentu meczu i powrót Charlesa Barkleya.

Dzięki tym wszystkim nowym rozwiązaniom, NBA Live 98 nie można uważać za nędzny remake poprzednich wersji. To nowatorska gra, najlepsza koszykówka na świecie, w jaką można zagrać na PC.

KRISTOFF

PS W Klubie Sportowym Gambler (str. 50) przedstawiamy dodatkowe uwagi na temat gry.

NBA Live 98

EA Sports 1997
IPS CG
Sportowa
PC CD-ROM
Grafika: 85%
Dźwięk: 83%
Ogółem: 89%

Wymagania sprzętowe:
Pentium 90, 16 MB RAM, CD-ROM 2×, Windows 95

NHL 98



Już niejednokrotnie firma EA Sports udowodniła, że to jej należy się prymat wśród twórców zespołowych gier sportowych. Kolejne edycje takich gier, jak FIFA, NHL Hockey czy NBA Live potwierdzały tę opinię, podobnie i następne dziecko EA, czyli NHL 98. W grze tej zastosowano nie tylko cudowną grafikę i dźwięk (to było już w wersjach poprzednich), ale przede wszystkim wykonano olbrzymi krok ku jak najwierniejszemu odwzorowaniu rzeczywistości.

Co świadczy zatem o realizmie NHL 98? Najistotniejsza wydaje się inteligencja programu.





Wszystkie drużyny występujące w grze mają wartości odpowiadające rzeczywistym, czyli grają tak jak ich odpowiedniki w prawdziwej zawodowej lidze hokeja (dzieje się tak, jeśli w grze wybierzemy opcję pro; jeśli postawimy na rookie, wartości wszystkich drużyn obniżą się w stosunku do wybranej przez nas).

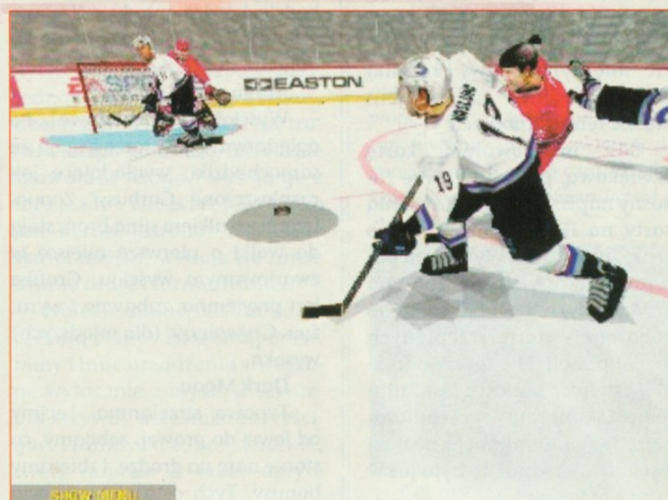
Większy realizm zapewnia również 500 portretów prawdziwych zawodników NHL zastosowanych w grze. Podczas meczu hokeiści uśmiechają się do nas spod kasków, a na zbliżeniach nawet mrugają oczami (uroczo czyni to np. słynny Wayne Gretzky). Komentarz też jest profesjonalny, charakterystyczny dla amerykańskich i kanadyjskich aren hokejowych. W czasie meczu wydarzenia relacjonuje, znający swój fach, Jim Hughson, a – żeby było jeszcze bardziej prawdziwie – przerwy w grze umila jego partner, Daryl Reaugh, opowiadając o statystykach z bieżącego i z poprzednich sezonów.

Jeśli więc znamy język angielski, czujemy się tak, jakbyśmy siedzieli przed telewizorem, a nie przed monitorem, i oglądali prawdziwy hokejowy show w wydaniu profesjonalistów. W prawdziwie amerykańskim stylu są również statystyki, z których dowiemy się wszystkiego o interesujących nas rozgrywkach. Na zakończenie sezonu najlepsi zawodnicy nagradzani są wyróżnieniami w szesnastu kategoriach, tak samo jak w prawdziwej NHL.

Jest więc tych odwzorowań sporo, a nie wspomniałem jeszcze o dwóch nowatorskich rozwiązaniach. Otóż w NHL 98 zastosowano trenerską inteligencję Marca Crawforda, coacha mistrzów NHL z sezonu 1995/96 Colorado Avalanche. W grze mamy do wyboru wymyślone przez niego taktyki zarówno ofensywne, jak i defensywne. Nowością jest również możliwość samodzielnego sterowania bramkarzem. Dzięki tym rozwiązaniom nowy produkt EA Sports jest naprawdę bliski rzeczywistości.

Choć w NHL 98 gra się podobnie jak w jej poprzedniczkę (filozofia gry i grafika, elementy – tak rewolucyjne w NHL 97 – nie zostały tu za bardzo zmienione) to jednak w nowym produkcie EA dostrzec można pewne niuanse, które różnią obie gry. W NHL 98 podania są jeszcze trudniejsze, a – co za tym idzie – pada mniej bramek







(przypominam, że chodzi o opcję pro, w rookie bowiem o bramkę jest bardzo łatwo). Nasi podopieczni mądrzej reagują w hokejowych sytuacjach, np. defensorzy są bardziej agresywni i coraz trudniej znaleźć się „sam na sam" z bramkarzem przeciwnika. Podczas przerw w grze zawodnicy są bardziej rozluźnieni, spokojnie poruszają się po lodzie.

Wszystkie hokejowe areny są wiernymi kopiami prawdziwych amerykańskich obiektów, a nad lodowiskiem wisi charakterystyczny zegar. Pokazuje aktualny wynik meczu oraz, wyświetlając ogromne napisy w stylu „Let's make some noise", zachęca publiczność do dopingu. Różnicą jest również możliwość zastosowania w NHL 98 akceleratora grafiki 3Dfx. Te wszystkie nowe elementy, zastosowane w pozytywny sposób, wpływają na ocenę ogólną gry.

EA Sports spełnia marzenia wielu miłośników hokeja. Któż z nich bowiem nie chciałby zagrać w grę, która w idealny sposób przypominałaby prawdziwy mecz hokejowy oglądany w telewizji? NHL 98 wydaje się naprawdę bliska ideałowi.

KACZY

NHL 98

EA Sports 1997
IPS CG
Sportowa
PC CD-ROM
Grafika: 95%
Dźwięk: 91%
Ogółem: 92%

Wymagania sprzętowe:
Pentium 90, 16 MB RAM, CD-ROM 2×, Windows 95



Na transport przewożący głowicę termojądrową napadła grupa terrorystów. Jeśli przechwycą ładunek, mogą wywołać międzynarodowy konflikt nuklearny. Jako tajny agent musisz temu zapobiec.

Gdy instalowałem kartę dźwiękową, przywitał mnie radosny napis: „Zmień ustawienia karty na IRQ 7 i niżej". Intro brak – nieważne. Wybieram poziom najłatwiejszy, zaczyna grać muzyka i widzę swojego bohatera – stertę sczepionych razem pikseli. Nie da się odróżnić, czy nasz bohater jest Zulusem, Eskimosem czy Indianinem. Jedynie animacja postaci jest ładna – jednak to było już w Prince of Persja...



Kiedy postanowiłem sprawdzić, czemu gra zajmuje tyle miejsca na dysku, zobaczyłem straszny widok – w katalogu BIG leżała sterta animacji FLI, Wave'y i obrazki IMG! Czy gra nie może czytać tego z CD? Potrafię zrozumieć, że na twardzielu powinny być scenerie, w jakich gramy – to musi się czytać bardzo szybko.

Na koniec wspomnę, że gra jest niezwykle trudna. Roboty strzelają bardzo szybko, każdy ich pocisk to 30% szansy na natychmiastową śmierć, a bohater bardzo wolno wykonuje wszelkie czynności i często nie reaguje na Twoje rozkazy.

Nie polecam tej gry większości graczy – jest dużo lepszych polskich produkcji. Jednak maniacy platformówek na pewno przyjmą każde wyzwanie – dla nich gra może się okazać zajmującą rozrywką. (**LeWhoo**)

Producent: Free Mind 1997
Dystrybutor: USER
Typ gry: platformowa
Ogółem: 50%

3 w 1

Propozycja dla najmłodszych, trzy gry w jednym opakowaniu. Jak się łatwo domyślić, nie należą do zbyt skomplikowanych. Proste poziomy, kolorowa, lecz przeciętna grafika, niezbyt skomplikowana muzyka. Jeśli jednak odbiorcą będzie bardzo młody odkrywca świata PC, to myślę, że gry spodobają mu się.

Autka

Wyścigi samochodowe. Po oglądanym z góry torze ścigają się samochodziki, wyglądające jak rozpłaszczone „Garbusy". Zaopatrzone w całkiem silną broń, stają do walki o pierwsze miejsce w zwariowanym wyścigu. Grafika jest przyjemna, zabawna i wyraźna. Grywalność (dla młodszych) wysoka.

Dark Moon

Typowa strzelanina. Lecimy od lewej do prawej, zabijamy, co stanie nam na drodze, i zbieramy bonusy. Tych ostatnich pojawia



się mnóstwo, a rój przeciwników utrudnia ukończenie misji. Walka toczy się jak zwykle z Obcymi.

Mr Tomato

Zdecydowanie najsłabszy tytuł w zestawie. Grafika mizerna (cóż się dziwić, to konwersja gry z Amigi). Mr Tomato jest platformówką. Chodzimy, skaczemy, rzucamy w różne potwory pomidorami,



a potem dla odmiany robimy dokładnie to samo, tyle że czasem w innej kolejności. Nudy na pudy.

Jeśli ktoś jest na tyle młody, że nie grał nigdy w grę platformową, strzelankę i wyścigi – może sobie kupić zestaw 3 w 1. Pomoże on przejść ten (uroczy skądinąd) etap w życiu każdego gracza, gdy najprostsze gierki bawią tak, jak rzadko która potem. (**Mr Tymoteoo**)

Producent: L.K. Avalon 1997
Typ gry: zręcznościowa
Ogółem: 41%



Nie spotkałem jeszcze gry, której zainstalowanie byłoby równie kłopotliwe. Czytam w instrukcji „...jest przystosowana do funkcji Auto Play w Windows 95", wsuwam CD i czekam, czekam... Po kilkunastu sekundach stwierdzam z całą pewnością, iż rzeczony Auto Play nie działa. Nie mniej trudne okazało się zainstalowanie gry pod DOS. Udało się dopiero, gdy uruchomiłem ją pod Windows 95 bezpośrednio z CD, ale działała tylko w niskiej rozdzielczości.



Strzelanina, jakich wiele. Dostępnych jest mnóstwo power-upów, a każdy powoduje, że nasz pojazd strzela w inny sposób. Przeciwnicy atakują całymi chmarami. Każdy poziom kończy się pojedynkiem ze statkiem–bossem oraz animacją, bardzo ciemną i niewyraźną, ale zawsze odrobinę urozmaicającą zabawę. Grywalność przy tym niezła. Sideline przypomniała mi stare dobre czasy, gdy strzelaniny były bardzo popularne i mojego ulubionego Xenona, którego przechodziłem w tę i z powrotem dziesiątki razy. W Sideline (chociaż ma wiele wad) gra się niespodziewanie dobrze, aż się sam zdziwiłem.

Efekt przyjemnej zabawy potęguje muzyka umieszczona na CD i wyraźne, dobrze dobrane sample – zasługują na kilka ciepłych słów. To dobrze wykonana robota.

Sideline to produkt w swym gatunku całkiem ciekawy i daje sporo radości. Miłośnicy strzelanin będą zadowoleni – pod warunkiem, że pokonają problemy związane z instalacją gry (a przede wszystkim, jeśli uda im się uruchomić tryb SVGA). (**Tymoteoo**)

Producent: Union Systems/Mirage 1997
Dystrybutor: Mirage
Typ gry: strzelanina
Ogółem: 64%

Killing Time

Akcja Killing Time osadzona jest w czasach międzywojennych. Wcielamy się w postać detektywa, który ma zbadać tajemnicę kryjącą się w strasznym dworze (tylko proszę nie mieszać w to Bogu ducha winnego S. Moniuszki). Sekretu bronią, jak się łatwo domyślić, hordy uzbrojonych przeciwników.

Często pojawiają się duchy. Są całkowicie niegroźne, a z ich wypowiedzi można wyciągnąć wiele informacji. W kwestii duchów dodam tylko, że ze względu na ich pozytywny wpływ na klimat zabawy, jest to jedna z niewielu rzeczy zasługujących na pochwałę.

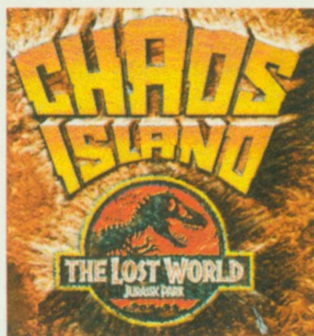
W Killing Time wszystko jest takie, jakie bywa w grach 3D: apteczki, amunicja, power-upy i oczywiście broń. Ta ostatnia bardzo przypomina arsenał amerykańskich gangsterów z czasów prohibicji. Jednak gdy trochę pograłem, cała smutna prawda wyszła na jaw. Wyobraźcie sobie, że podczas rozgrywki do kierowania postacią nie można jednocześnie wykorzystywać klawiatury i myszy. Gdy stosujemy „strafe" z klawiatury (chodzenie na boki bez obrotu), przestaje działać mysz. Nie można się obracać. Po zwolnieniu przyciskanego klawisza mysz oczywiście znów zaczyna dzia-



łać. W innych grach tego typu nie zetknąłem się z podobnym problemem. Poza tym broń ogranicza widoczność. Nie są to jedyne wady Killing Time. W grze brak regulacji jasności obrazu. Nie ma żadnych quick save'ów i innych, klawiaturowych skrótów. Zapomniano też o regulacji liczby detali w grafice gry.

Sample są koszmarne, gorszych już dawno nie słyszałem. Natomiast mroczna i posępna muzyka jest całkiem dobra. Niestety, nie da się tego powiedzieć o grywalności. NIGDY NIE ZBLIŻAJCIE SIĘ DO KILLING TIME, bo jest koszmarnie beznadziejna i szkoda na nią czasu. (**Tymoteoo**)

Producent: Studio 3DO 1997
Dystrybutor: Mirage
Typ gry: 3D
Ogółem: 15%



Gra firmy DreamWorks Interactive, wykorzystująca scenariusz drugiej części filmu „Park Jurajski", przypomina modne ostatnio strategie w czasie rzeczywistym. Tym razem podstawą są zapasy (ang. supplies). Kiedy zbierzemy ich odpowiednią ilość, możemy zacząć rozbudowywać naszą bazę. W kolejnych misjach znajdujemy „wolno stojące" lub strzeżone przez rodziców jaja dinozaurów, które zabieramy do bazy. Hodujemy z nich dorosłe osobniki i wykorzystujemy np. do rozbudowy i obrony naszej bazy przed konkurencją. Można też chwytać i oswajać dorosłe dinozaury. Pomysł gry dobry, ale wykonanie...

Za najlepsze i trzymające klimat uważam wstawki filmowe (naprawdę jest co oglądać – grubo ponad 80% w skali ocen Gamblera). Muzyka została „ściągnięta" z filmu i ją również można zaliczyć do plusów. Reszta... niech na wieki pozostanie milczeniem. Grafika – niby 640×480, ale w tej „dżungli" kolorów można się pogubić, zaś animacja jednostek wręcz fatalna.



Grałem w tę grę przez dłuższy czas, ale bardziej z obowiązku niż dla przyjemności. Gra przygodowa, która powstała po pierwszej części filmu była niewypałem. Liczyłem jednak, że tym razem twórcy przyłożą się bardziej do projektu. Niestety, i książka, i kinowa adaptacja po raz kolejny znacznie przewyższyły komputerową wersję Zaginionego Świata. **(ViZ)**

Producent: DreamWorks Interactive/Microsoft 1997
Dystrybutor: Microsoft sp. z o.o.
Typ gry: strategiczna
Ogółem: 20%

Double Play

Optimus zrobił prezent wszystkim miłośnikom gier zręcznościowych, oferując w swoim packu Pitfall: The Mayan Adventure i Earthworm Jim Special Edition oraz Game Pada 6 InterActu.

Powiedzenie, że nowy Pitfall to kontynuacja starego przeboju z komputerów 8-bitowych mija się z prawdą. Ma bowiem niesamowicie wyrafinowaną grafikę oraz trochę inną koncepcję budowy poziomów, pod tym względem przypomina raczej gry znane z automatów – na końcu każdego poziomu czeka boss, potem przechodzi się do następnego poziomu różniącego się wyglądem. Ładnie animowana postać Harrego Jr., niezła ścieżka dźwiękowa, trochę chaotycznie skonstruowane poziomy.



W Earthworm Jim SE gracz wciela się w dżdżownicę, która dzięki niesamowitemu zbiegowi okoliczności weszła w posiadanie ultra-high-tech-niezniszczalnego-super-space-cyber-kostiumu. Dzięki niemu przybiera postać humanoidalną i jako superbohater przemierza 20 poziomów, po drodze rozgramiając stada wron, wściekłych psów itp., by w końcu uratować księżniczkę Jak-Jej-Na-Imię. Ta gra jest obowiązkowa dla każdego fana zręcznościówek. Nie jest przesadnie trudna, ma przy tym doskonale zaprojektowane poziomy. Sterowanie bohaterem dopracowano idealnie, więc gracz nie ma kłopotów ze zniszczeniem konkretnego wroga (a tak jest, niestety, w Pitfallu). Najważniejszy atut Jima to doskonały humor.

Jest wiele powodów, aby zainwestować w ten pack. Załączone gry ciągle uważane są za jedne z najlepszych pecetowych zręcznościówek. Pad stanowi dodatkową zachętę. **(Bryś)**

Producent: Activision 1997
Dystrybutor: Optimus S.A.
Typ gry: platformowa
Ogółem: 77%



Tytułowe „speedboats" to 5 łódek, różniących się osiągami: przyspieszeniem, prędkością maksymalną, sterownością i opancerzeniem. Towarzystwo ściga się po 10 torach, uprzykrzając sobie życie na 2 sposoby (można atakować wroga za pomocą działka lub naprowadzanych pocisków rakietowych). Jednak, aby móc ich używać, trzeba najpierw znaleźć na trasie wyścigu amunicję. Strzelanie spowalnia wroga i wybija go z toru jazdy – zniszczyć jego łódkę jest bardzo trudno. W efekcie skuteczniejsze wydaje się zajeżdżanie drogi i taranowanie.

Należy dodać, że na torze czekają stanowiska snajperów, miny i inne urządzenia stworzone wyłacznie z myślą o czynieniu krzywdy uczestnikom wyścigu. Trafimy też na skocznie, strefy napraw a także ukryte skróty.

Wyścig wygląda bardzo ładnie – w wysokiej rozdzielczości gra działa płynnie już na P133, a nawet na P100. Widoczki są piękne, choć jak się tej grafice przyjrzeć, to widać wspaniałe tekstury nałożone na bardzo proste, trójwymiarowe obiekty. Dźwięk jest w porządku, z wyjątkiem fatalnego głosu spikera, wyjętego jakby z dobranocki, a nie wyścigów na śmierć i życie.



Zarysowałem tu całkiem ładny obrazek. Jednak Speedboat Attack nie wybija się ponad przeciętność. Dlaczego? Przede wszystkim – łodzie przypominają bojery, a nie obiekty zanurzone w wodzie. W połączeniu z ubogim arsenałem i nieprzekonującym klimatem sprawia to, że gra jest momentami nudna i nie wiadomo, za co można by ją polubić. **(Alex)**

Producent: Telstar/Criterions Studios 1997
Dystrybutor: MarkSoft
Typ gry: wyścigi
Ogółem: 55%

Lomax

Yaaaagh!!! Lemmingi wróciłyyy!!! Ratunkuuu!!! Moment, spokojnie. O rany! To platformówka, a nie gra logiczna. Huh, huh... Jak fajnie...

Na szczęście gra nie jest kolejną 2565 częścią normalnych Lemmingów, ale niesamowicie kolorową, bardzo rozbudowaną, wspaniałą platformówką. Lomax to coś w rodzaju lemmingowego rycerza, który ma za zadanie uwolnić inne... zwierzaczki spod kontroli złego czarodzieja, który je wszystkie pozamieniał w złe... zwierzaczki.



Cel gry jest jasno określony i jest oczywiście kretyński, ale czego można wymagać od platformówki? Oczywiście, ładnej grafiki. Ta w Lomaxie jest nie tylko ładna, ale nawet BARDZO ładna. Kolorowa, świetnie animowana i dość szybka, ale bez przesady.

Muzyka – po prostu super! Właśnie słucham jej z CD, bo została nagrana jako ścieżka audio (aż 24 kawałki). Pasuje jak ulał do klimatu gry. Dźwięki też bardzo dobre, przypominają odgłosy wydawane przez... zwierzaczki w jednej z 2565 części gry.

Lomax, oprócz podskakiwania i kręcenia się w koło, może też wykorzystywać swój Bardzo Specjalny Kaszkiet (znaczy się czapeczkę) w celach obronno-zaczepnych (jako bumerang). Ponadto został wyposażony, wzorem dawnych Lemmingów, w wiele umiejętności, które mają mu pomóc w wędrówce. Może więc np. budować mosty (dokładnie jak builder) albo kopać (tak jak basher).

W Lomaxa gra się świetnie. Jest lepszy od naszej rodzimej platformówki. Gra, dzięki temu, że Lomaxowi dodano kilka czynności, nabrała nowego wymiaru i oprócz palców trzeba też używać głowy. Polecam ją wszystkim technokratom, którzy uważają, że nie można zrobić dobrej gry bez dodania magicznego 3D. Idę pograć. **(ZooltaR bez niczego)**

Producent: Psygnosis 1997
Dystrybutor: CD Projekt
Typ gry: platformowa
Ogółem: 73%

WarWind II

Pierwsza część WarWind spotkała się z chłodnym przyjęciem graczy. Być może był to RTS zbyt nietypowy jak na gusty klientów. Teraz jednak mam dla Was dobre wieści – Human Onslaught jest grą oryginalną, bardzo dobrą i ciekawą. Oczywiście, trzeba się przyzwyczaić do jej nietypowości, do pewnych elementów zaczerpniętych z RPG, do bardzo spokojnej, mało dynamicznej akcji. Ale zacznijmy od początku...

Human Onslaught opowiada o rywalizacji między 4 siłami (nie mówię rasami, gdyż w dwóch wypadkach możemy dowodzić ludźmi): Marines i Descendants, S.U.N. oraz Overlord. Gracz może uczestniczyć w 4 diametralnie różnych kampaniach. Nie tylko ma w nich do czynienia z odmiennymi zadaniami, ale – przede wszystkim – inne są możliwości i umiejętności każdego z rywali. Na przykład Overlords potrafią okiełznać dzikie zwierzęta i wcielać je do swojej armii, budować działa i ciężkie czołgi wykorzystujące technologię stosowaną w poduszkowcach. Żołnierze S.U.N. potrafią łapać (i dosiadać) bestie zamieszkujące powierzchnię planety (tworząc niezwykle niebezpieczną kawalerię), budować wehikuły poruszające się pod ziemią. Marines produkują ciężkie czołgi i kutry rakietowe. Poza tym gracz może korzystać z czarów oraz tworzyć żołnierzy wzmocnionych cyberwszczepami.

WarWind II różni się od większości RTS-ów przede wszystkim jednym: liczba jednostek, które mogą uczestniczyć w akcji jest ZAWSZE ograniczona. Po prostu autorzy wykonali ukłon w stronę większego realizmu i stwierdzili, że żołnierzy nie można tak sobie zwyczajnie produkować. Można ich tylko powołać (a raczej zakupić) spośród miejscowej ludności. Tymczasem ludności tej wcale nie ma zbyt dużo. Tak więc w każdej misji musimy zwracać uwagę na ponoszone straty. W pewnym momencie może nam zabraknąć „mięsa armatniego" i nie pozostanie nic innego, jak tylko rozpoczęcie scenariusza od nowa.

W strategiach czasu realnego niezbyt często korzysta się z opcji zbierania znalezionych przedmiotów i korzystania z nich. Tutaj nasze oddziały mogą znaleźć np. ochronne tarcze, apteczki, bomby czy worki ze złotem. Jednak nie jest to opcja, która zmieniałaby grę. Bardzo ważna jest za to możliwość przenoszenia najlepszych jednostek z jednego scenariusza do drugiego. Czasem tylko odpowiedni dobór (a przedtem wytrenowanie) takiej „grupy tranzytowej" zapewni nam zwycięstwo.

W WarWind II na czele naszych wojsk stoi bohater, który ma kilka specjalnych zdolności, np. śpiewanie magicznych pieśni pomagających w walce czy pracy lub umiejętność rozmowy z napotkanymi postaciami. Bohater jest osobą ważną – jego utrata oznacza natychmiastową przegraną. Poza tym właściwy dla każdego bohatera wskaźnik Influence pozwala wynajdywać nowe czary lub cybernetyczne udogodnienia.

WarWind II różni się od większości RTS-ów również tym, że gracz nie musi (najczęściej) szaleńczo spieszyć się z rozbudową bazy i tworzeniem wojska. Human Onslaught to gra spokojna, w której nacisk położono na eksplorację świata i rzetelne przygotowanie niedużych sił do walki. I nie może być inaczej – wojska gracza rzadko mają więcej niż 20 jednostek (i to bez możliwości powołania nowych).



Same misje zostały zrealizowane w interesujący sposób. Nie obserwujemy tu prostego schematu typu: zbieram wszystko, co mam i huzia na wroga! Często musimy poważnie zastanowić się nad wyborem miejsca na budowę bazy, użyć powietrznych, podziemnych lub nawodnych transportowców, aby skierować nasze jednostki we właściwy punkt, znaleźć określone artefakty, wybrać odpowiednią kolejność niszczenia baz wrogów.

Grając w Human Onslaught trzeba poznać tzw. Hot Keys, gdyż samo korzystanie z myszki znacznie utrudnia zabawę. Często jednostki mają







możliwość wykonywania bardzo wielu czynności, poza tym warto odpowiednio zaprogramować je do walki, wybierając jeden z czterech sposobów zachowania (od defensywnego po ofensywny). Interfejs jest bardzo rozbudowany, ale na szczęście niezbyt skomplikowany i prawidłowe korzystanie z niego wymaga tylko trochę praktyki.

JACEK PIEKARA



WarWind II
HUMAN ONSLAUGHT

Dreamforge/SSI 1997
Optimus S.A.
Strategiczna
PC CD-ROM
Grafika: 75%
Dźwięk: 75%
Ogółem: 75%

Wymagania sprzętowe: Pentium 90, 16 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95

Dreams to Reality

Jestem... przestrzeń wibruje, przenika, przeraża, fascynuje. Dookoła tajemnicze głosy... znikąd. Błękit, woda, para, chmury, rytm i słońce... przestworza. Coś, zagubionego w niewiarygodnie pięknym tańcu, trzymając się za dłonie kusi, zaprasza, czeka... pląsa, otacza, śpiewa, tworzy wir. Tonę, tonĘ, toNĘ, tONĘ, TONĘ!!! JA CHCĘ TONĄĆ! Boże, gdzie ja jestem? Rytm i bezrytm, ruch i bezruch, powietrze to woda, woda to wiatr, wiatr to Ja, nierzeczywistość to rzeczywistość, rzeczywistość to SEN!

Stoję na lewitującej w przestrzeni wyspie, kamienna ośmiornica o ludzkiej twarzy trzyma mnie w swych ramionach. Ziemia tętni, ma coś... życie. To magia, energia... ulatnia się, podchodzę, chłonę ją całym sobą. Przeszywa mnie dreszcz, rytmiczny śpiew egzotycznych ptaków towarzyszy mi... LECĘ?! Tak, unoszę się, jakiż to piękny sen.





Ehhh! Pamiętacie Magic Carpet? Zawodzenie wiatru, tajemnicze odgłosy, indyjskie melodie? Czy potraficie sobie wyobrazić coś bardziej nierzeczywistego? Grę z niemal namacalnym, mistycznym klimatem? Jeśli nie, to zagrajcie w Dreams to Reality. To jeden z najbardziej zakręconych produktów, jakie oglądałem.

Dreams to przygodowa gra TPP, widok jak w Tomb Riderze, a fabuła w klimacie bardzo dobrej przygodówki. Akcja toczy się w krainie snów. Główny bohater przenosi się tam za sprawą pewnych zdarzeń, których nie przybliżę, bo ich do końca nie rozumiem (taka to gra, nierealna, tajemnicza, nieprzewidywalna – dzięki temu intrygująca).

Pojawiamy się w Dreamlandzie, aby go wyzwolić od panoszącego się tam zła. Jakimi dysponujemy środkami? Ano, własnymi kończynami, czarami i umysłem (ten ostatni to software nie dostarczany przez producenta). Używamy tego nie tylko do eksterminacji jakichś paskud rodem z obrazów Salvadore Dali, ale także (a nawet przede wszystkim) do rozwiązywania napotykanych zagadek. W każdej lokacji trzeba rozmawiać z kim się da, wyciągać wnioski z rozmowy i... następna plansza przed nami.



Najciekawsze, że wszystkie przydatne informacje podane są w trochę zawoalowany sposób i na pierwszy rzut ucha mogą brzmieć, heh, dziwnie. No, bo jak tu się nie dziwić, gdy o nic nie pytany gość mówi, że wieloryby rzadko tędy latają, a najciekawiej jest, gdy one rzeczywiście przylatują (hep?!?!?). A trzeba wspomnieć, że nasz bohater też umie latać. Tak zwyczajnie, unosi się i po prostu leci. Dostarcza to niewiarygodnych wrażeń. Człowiek aż dostaje gęsiej skórki...





...tak ekscytujące są krajobrazy. Błękitne niebo, zachody słońca, tajemnicze groty z niezliczoną liczbą kolumn, nieznane, fantastyczne miejsca, latające ławice ryb. Co można robić w takim świecie? Tylko i wyłącznie rzeczy fantastyczne. Ot, chociażby szaleć na desce snowboardowej wykonanej przez trzy leniwe, zielone szkielety (!), mknąć na niej przez spalony słońcem kanion, unikając sterczących ostrych skał...

...przy muzyce, jakiej jeszcze nigdy nie słyszeliście. To nie techno, nie metal, ani nic, co dałoby się zaliczyć do znanych mi, popularnych gatunków. Muzyka medytacyjno-psychodeliczna to chyba najtrafniejsze określenie. Klimat, jaki tworzy, jest całkowicie unikalny, niepowtarzalny i fascynujący. Artyzm oprawy dźwiękowej przejawia się nie tylko w muzyce, ale i w odgłosach. Dialogi pełne celowych zniekształceń, spowolnień, echa. Wszystko ma podkreślić nierzeczywistość sytuacji.

Teraz pora na kilka spraw przyziemnych. Engine jest w poważnym stopniu nie dopracowany. W wąskich korytarzach nagminnie giną tekstury, praca kamery też nie jest zadowalająca, często podczas walki w kadr wchodzą ściany (!). Postacie, stojące w rogach pomieszczeń, zaczynają nieprzyjemnie drgać. Nadzieja w tym, że w przyszłości pojawi się jakiś patch.

Jednak Dreams, mimo niedoróbek, trzeba ocenić bardzo wysoko. To produkt nietuzinkowy, szczególnie pod względem fabuły, pomysłów graficznych, muzyki i ilości oferowanej zabawy (dwa CD). Ta gra pozwala wkroczyć w inny świat, w inny stan świadomości. Dajcie się porwać.

TYMOTELLI



DREAMS

Cryo 1997
IPS CG
3D-przygodowa
PC CD-ROM
Grafika: 75%
Dźwięk: 95%
Ogółem: 86%

Wymagania sprzętowe: Pentium 90, 16 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95

Smok Anatol i Tajemniczy Zamek

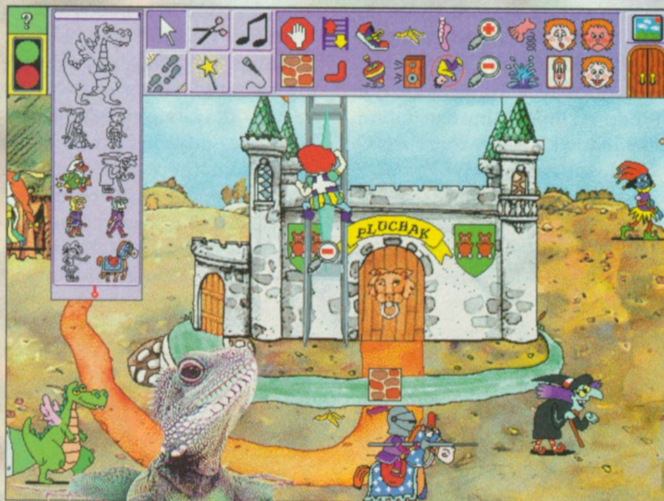
Przyznam, że trochę się boję, bo to mój debiut w Gamblerze. Ale chyba dobrze trafiłem, jak na początek, bo Smok Anatol i Tajemniczy Zamek to bardzo fajna gra i aż się chce o niej napisać.

Właściwie to nie jest gra, w każdym razie nie taka dla Dużych, w której na każdym kroku można zginąć albo coś źle zrobić. Tu jest inaczej. Na każdej planszy możemy ustawić Anatola i jego przyjaciół (i nieprzyjaciół też, bo jest i zła wiedźma), a oni od razu zaczynają chodzić i wszystko się ożywia. Możemy wtedy podłożyć im skórki od banana albo drabinki, albo inne przedmioty. A kiedy bohaterowie dojdą do tych przedmiotów, dzieją się rozmaite, dziwne rzeczy (przeczytałem na pudełku, że to się nazywa „wchodzić w iterację" czy jakoś podobnie).



Na początku nie wiedziałem za bardzo, co do czego służy, ale potem się okazało, że komputer mi we wszystkim pomaga i na każdej planszy podpowiada, co tu zrobić. I tak prosto tłumaczy, i rysunki nawet pokazuje, i w ogóle. Nawet nie trzeba umieć czytać, bo jakiś fajny kolega (sądząc po głosie – też puchaty puchatek) wszystko przeczyta sam! A to, co czyta, to jest podświetlone i można się nauczyć czytać, jeśli ktoś jeszcze nie umie.

Już po chwili zabawy stworzyłem scenkę piękną, że aż strach. Naprawdę strach, bo ten się potykał, tamten wpadał do wody, a inny spadał z wieży. Potem wszystko uspokoiłem, bo nie lubię, jak się takie rzeczy dzieją. W każdym razie, strasznie dużo się działo w tej mojej scence.



LCSI/AOK Productions 1997
Edukacyjna
PC CD-ROM
Ogółem: 89%
Wymagania sprzętowe:
486DX2/66, 8 MB RAM,
CD-ROM 2×, Windows 3.1 albo 95

Bardzo się zmartwiłem, kiedy sprawdziłem prawie wszystkie możliwości i już mi się znudziła plansza. Ale wtedy okazało się, że Tajemniczy Zamek jest bardzo duży i mnóstwo w nim tych... lokajów czy locji. W każdej coś ciekawego się dzieje, coś specjalnego można zrobić. Tę wiedźmę, co za karę dostaje arbuzem, to już nawet kolegom pokazywałem!

Bawię się już długo w tę grę i ciągle mi się podoba. Co prawda, wolę taką grafikę jak w dobranockach, ale za to wszystko jest bardzo ładnie mówione po polsku. Sporo się też przy tej grze nauczyłem, bo są w niej „związki przyczynkowo-skórkowe" (przeczytałem na pudełku!). Wszystko, co się zrobi, daje jakiś efekt, a rozmaite przedmioty nawzajem na siebie działają. I dlatego tak sobie myślę, że to jest fajna gra – oczywiście tylko dla puchatych puchatków, najlepiej tych mniejszych.

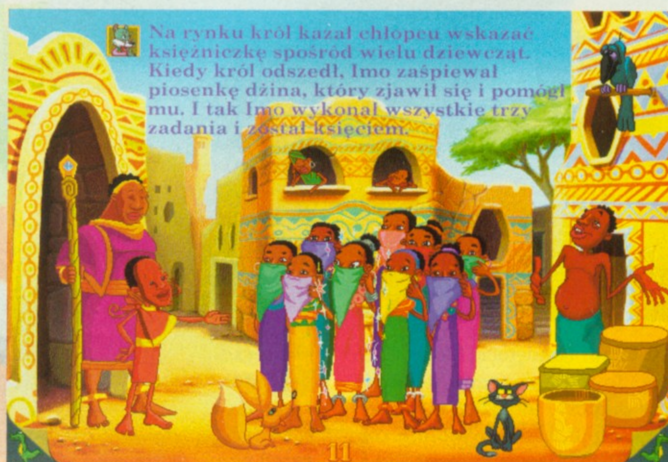
PUCHATY PUCHATEK

Imo i król

Po sukcesie pierwszej Baby Jagi firma CD Projekt wydała drugi produkt z tej serii – Imo i król, baśń afrykańska. Jej bohaterem jest Imo, chłopiec z wioski, który podejmuje wyzwanie rzucone przez króla: „kto wypełni zadania, stanie się księciem".



Po drodze chłopiec pomaga różnym zwierzętom, a one obiecują zrewanżować się, gdy znajdzie się w potrzebie. Jednoznaczna wymowa etyczna i szczęśliwe zakończenie dostarczą maluchom pożywki duchowej, a przeciwnikom wytrącą z ręki argument, że komputer to tylko hektolitry przelanej krwi, sterty trupów



Blitzkrieg
HISTORIA II WOJNY ŚWIATOWEJ

Firmy wydające programy multimedialne sięgnęły ostatnio po autorytety. Na płytach znalazły się już programy firmowane przez doktora Lwa-Starowicza i Tony'ego Halika. Kolejny program w serii to Blitzkrieg. Historia II wojny światowej, którego współtwórcą jest Bogusław Wołoszański, autor telewizyjnych spotkań z historią najnowszą, zatytułowanych „Sensacje XX wieku".

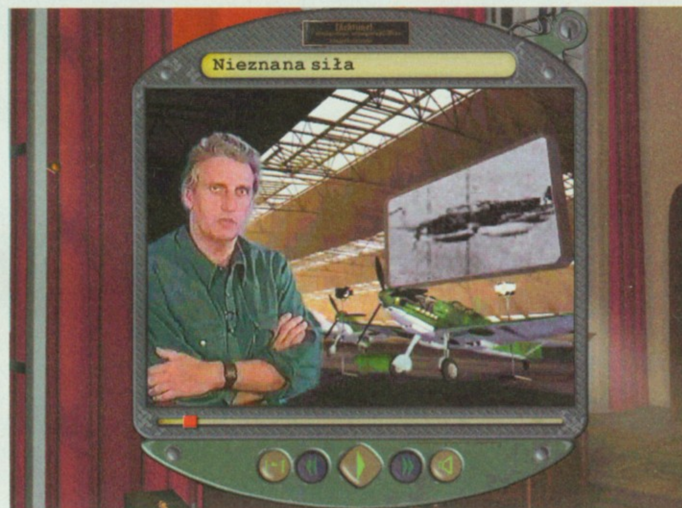
Blitzkrieg to multimedialna encyklopedia historyczna, obejmująca w zasadzie okres między-



wojenny, ale w rzeczywistości wybiegająca trochę w przeszłość i przyszłość, poza ramy wyznaczone latami 1918-1939. Całości nadano postać zbliżoną do „Sensacji XX wieku" (menu główne jako gabinet hitlerowskiego dygnitarza), co oczywiście jest zasługą Bogusława Wołoszańskiego, autora programu oraz dostarczyciela materiału faktograficznego i zdjęciowego.

Program podzielono na kilka części, które czasem łączą się ze sobą hypertekstowo, czasem występują samodzielnie. Do tych pierwszych zaliczają się m.in.: bazy danych o wydarzeniach politycznych, politykach i wojskowych okresu międzywojennego oraz arcyciekawa historia czołgu. Wydarzenia i biografie ludzi ilustrowane są fotografiami, opisy sprzętu (oprócz czołgów przedstawiono także transportery opancerzone, ciężarówki, samoloty) – także modelami 3D, które można dowolnie skalować i obracać.

Oddzielne części programu stanowią prezentacje w telewizyjnym stylu prowadzone przez Bogusława Wołoszańskiego, a będące krótkimi wykładami monograficznymi, ilustrowanymi wyświetlanymi w tle fragmentami filmów archiwalnych. Przyznam, że przy odgrywaniu tych filmów miałem kłopoty z synchronizacją obrazu z dźwiękiem (czytnik CD co prawda tylko 4×, ale w wymaganiach podano minimum 2×). Oprócz tego jest jeszcze film dokumentalny omawiający cały okres międzywojenny.



Czas spędzony przy encyklopedii wspominam bardzo mile. Nie zaliczam się do historycznych analfabetów, a jednak znalazłem tu sporo faktów, o których nie miałem pojęcia. Ilość tekstu nie stanowi problemu – podany językiem publicystycznym, zawierający dużo smaczków i ciekawostek tekst może nie zachęci do lektury zaprzysięgłego wroga histo-



rii, ale powinien zainteresować osobę obojętną.

Optimus Nexus zapowiada, że jeśli program zostanie dobrze przyjęty na rynku, przewidywane są kolejne części. Czekam!

PAŁCJUSZ

Blitzkrieg
Blitzkrieg
HISTORIA II WOJNY ŚWIATOWEJ
OPTIMUS NEXUS

Optimus Nexus 1997
Encyklopedia
PC CD-ROM
Ogółem: 86%

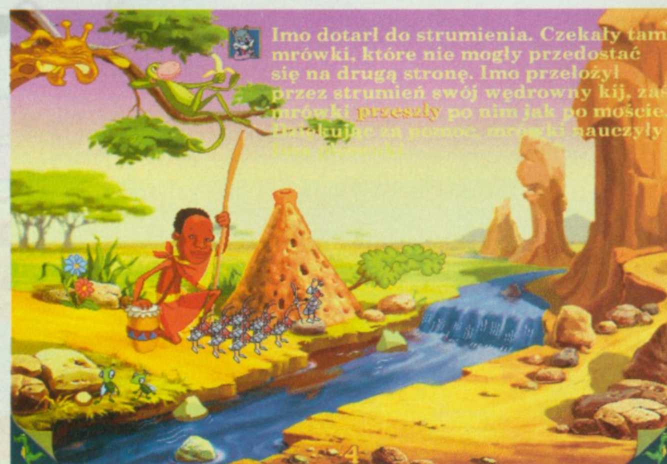
Wymagania sprzętowe:
Pentium 75, 16 MB RAM, Windows 95, CD-ROM 2×

---

i niepohamowane okrucieństwo.

Chociaż gra Imo i król została spolszczona równie starannie jak Baba Jaga, zabawy w niej jakby nieco mniej. Klikania jest równie dużo, co w poprzedniej części, ale pobudzane w ten sposób do ruchu przedmioty z otoczenia zachowują się dość sztampowo. Nie ma świeżości – a przez to i humoru nieco mniej. Oczywiście, piszę to z pozycji człowieka stojącego nad grobem. Maluchy takich niuansów nie zauważą.

Konwencja się nie zmieniła. Tekst czytany przez lektora (znów Piotr Fronczewski!) uzupełniony jest wersją pisaną i dialogami postaci, wypowiadanymi po kliknięciu na nich myszą. Na każdej stronie multimedialnej książki czeka także przynajmniej jedna piosenka lub fragment muzyczny, inspirowane motywami rodem z Czarnego Lądu. Baśń można nie tylko czytać od początku do końca, ale i oglądać, wybierając dowolną z jej kart.



Trudno się oprzeć wrażeniu, że Imo i król to produkt trochę słabszy niż wcześniej wydana Baba Jaga. Dla dzieci jednak będzie to barwna książka, z bogatą oprawą muzyczną, przy której niepostrzeżenie, poprzez zabawę mają szansę zacząć naukę czytania. Czegóż chcieć więcej od produktu multimedialnego?

PAŁCJUSZ

IMO i KRÓL
GRA KONIEC BAJKA

Davidson 1997
CD Projekt
Edukacyjna
PC CD-ROM
Ogółem: 80%

Wymagania sprzętowe:
486DX/33, 4 MB RAM (Windows 3.1), 8 MB RAM (Windows 95), CD-ROM 2×

Jack Orlando

Ameryka lat trzydziestych. Okres, gdy po zniesieniu prohibicji bary i restauracje znów tętnią życiem. W jednym z portowych miast prywatny detektyw, Jack Orlando opróżnia butelkę whiskey, rozmyślając o starych dobrych czasach, gdy był bohaterem w walce z przemytnikami alkoholu.
Jednak wszystko się zmienia...
Po kolejnej nocy spędzonej przy alkoholu, Jack budzi się w zaułku podwórka obok zwłok mężczyzny. Ktoś popełnił zbrodnię ale wszystkie podejrzenia spadają na niego. Zważywszy jednak jego szlachetną przeszłość oraz fakt, iż jest znajomym inspektora policji, otrzymuje 48 godzin na odnalezienie prawdziwego mordercy.
I tylko Wy możecie mu pomóc oczyścić się z zarzutów. Przed Wami mroczny świat szalonej Ameryki, nocnego życia, gangsterskich porachunków i zawiłych, zapierających dech w piersiach zagadek. Przygoda się rozpoczyna!

JACK ORLANDO — wirtualna zabawa na najwyższym poziomie. Wspaniały obraz i dźwięk połączony w sposób znany dotychczas tylko z filmów. Stwarzające niepowtarzalny klimat efekty świetlne, realistycznie cieniowane obiekty i najnowsze techniki realizacji obrazu tworzą doskonałą iluzję rzeczywistości. Oto interaktywny film animowany o skomplikowanej, wielowątkowej fabule, stworzony przez profesjonalistów, którzy swoje doświadczenie zdobywali między innymi w studiach Hollywood. Całości dopełnia nastrojowa muzyka autorstwa Harolda Faltermeyera, uznanego na całym świecie kompozytora oraz twórcy muzyki filmowej. Największe sukcesy przyniosła mu muzyka stworzona do takich filmów jak: „Top Gun", „Tango & Cash", „Gliniarz z Beverly Hills", „Gliniarz z Beverly Hills 2". Natomiast do najbardziej znanych utworów jego autorstwa zaliczyć można „Shakedown" oraz „Axel F.".

JACK ORLANDO — trzymająca w napięciu gra przygodowa zrealizowana w standardzie SVGA (rozdzielczość 640x480 punktów, 65000 kolorów). Dziesiątki tysięcy klatek animacji, dzięki którym ożyło ponad 100 postaci, setki przedmiotów i zagadek; ponad 200 scen w czterech epizodach, oprawa muzyczna w wersji audio, naturalne efekty dźwiękowe, tysiące rozbudowanych dialogów i profesjonalny dubbing polski.

Mówiąc krótko: JACK ORLANDO to filmowa przygoda!
Nie czekaj, to także Twoja przygoda!





TopWare.

Pracownia Komputerowa AB ul. Rzemieślnicza 13 32-400 Myślenice	**CD Projekt – sklep firmowy** ul. Indyjska 25a 03-957 Warszawa	**Księgarnia „Wojciech Skolik"** ul. Wolności 62 41-500 Chorzów	**MULTIMEDIA SZOP** ul. Matejki 18 35–064 Rzeszów
ADAP – Stoisko Firmowe ul. Przemysłowa 3 40-282 Katowice	**CD Projekt – sklep firmowy** ul. Pereca 2 00-849 Warszawa	**FLOP** ul. Wieluńska 28 42-200 Częstochowa	**PALADYN – P.P.H.U** ul. Piłsudskiego 5 B 98-200 Sieradz
AGA Electronics ul. Ks. Skorupki 2 16-300 Augustów	**CD Projekt – sklep firmowy** ul. Starowiślna 65 31-052 Kraków	**Floppy Computer Systems** ul. Grudziądzka 45 87-100 Toruń	**Pendex** ul. Pułtuska 20C (Pawilon „Optymista") 06-400 Ciechanów
ALTAR – sklep komputerowy ul. 3 Maja 7 87-800 Włocławek	**CD Projekt – sklep firmowy** plac Konstytucji 3 Maja 5 26-610 Radom	**GIL** ul. Kard. Wyszyńskiego 13 70-200 Szczecin	**PIXEL** ul. Rzeźnicza 5 50-129 Wrocław
AMICOM ul. Marszałka J. Piłsudskiego 14/82 22-400 Zamość	**ComarLand s.c.** ul. Wielkopolska 1B 44-335 Jastrzębie	**GOLDREGEN** Al. Najświętszej Marii Panny 11 42-200 Częstochowa	**Rescom** ul. 10 lutego 23 81-364 Gdynia
AMIKOM PPHU ul. Sienkiewicza 81/3 lok. 120 15-003 Białystok	**COMPACT – komputery** ul. Św. Rocha 10/218 15-879 Białystok	**HDD-Komputer** ul. Głęboka 2 43-300 Bielsko-Biała	**Service-Q** plac Żwirki i Wigury 9A 43-300 Bielsko–Biała
ARR GROUP tel. (012) 22 97 47 http://www.arr.com.pl	**Daniel PPH** ul. Witosa 4 87-800 Włocławek	**INFOLAND** plac Wolności 15 19-400 Olecko	**BHU Share** ul. Zielona 14J/5 47-220 Kędzierzyn–Koźle
ART–COM ul. Grunwaldzka 120 32-510 Jaworzno	**DeMeN Komputer** ul. Strzelecka 17 97-200 Tomaszów	**IP Wieluń** ul. Kaliska 5 98-300 Wieluń	**Usługi Komputerowe „Tomasz Śmigielski"** ul. Wileńska 57/42 95-200 Pabianice
A.T.K. Mega Arts ul. Stayera 1 07-412 Ostrołęka	**DIGITEL** ul. Cechowa 2 43-300 Bielsko–Biała	**Kombit** oś. Wichrowe Wzgórze 105A 61-674 Poznań	**WAM-CD** ul. Krótka 21 58-500 Jelenia Góra
CD–MEDIA ul. Prosta 5 87-100 Toruń	**Galeria Programów** ul. Mały Rynek 4 31-041 Kraków	**MASTER** ul. Kościuszki 60 44-200 Rybnik	**WIZARD s.c.** ul. Wyszyńskiego 2/1 15-888 Białystok
CD Perfect ul. Granitowa 13 93-521 Łódź	**KARPATY** ul. Rynek 14 38-200 Jasło	**Mawix** ul. Jana z Kolna 2 81-348 Gdynia http:\\www.mawix.com.pl	**XYZ** ul. Okopowa 6 20-022 Lublin

Jeżeli jesteś członkiem GamblerClubu, uzyskasz w nich zniżkę 5%!

Twoje sklepy

Prezentujemy listę sklepów GamblerClubu, w których członkowie GC mogą dokonać zakupu dowolnego oprogramowania ze zniżką 5%! Wystarczy przy zakupie wylegitymować się ważną kartą GC oraz, jeśli poprosi o to obsługa sklepu, okazać dowód tożsamości. Członkiem naszego klubu zostaje każda osoba, która zaprenumeruje Gamblera.

Wszystkie firmy zainteresowane członkostwem w sieci GC prosimy o kontakt z redakcją.

Wielka wiosenna obniżka cen, nawet do 60%.
Do wyboru 127 tytułów na PC,
32 na Playstation
oraz różne akcesoria i nowe komputery.



Kupując pirackie kopie programów pamiętaj:

- Popełniasz przestępstwo,
- Nie masz żadnej gwarancji, że nabyty produkt jest pełną wersją, że będzie poprawnie działał oraz, że nie posiada bardzo złośliwych wirusów (co ostanio zdarza się coraz częściej)

CD PROJEKT® *sklepy firmowe*

Kraków ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 421 26 17,
Radom pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 363 24 19,
Warszawa ul. Indyjska 25a, (Saska Kępa) tel. (0-22) 672 80 18,
Warszawa ul. Pereca 2, (przy giełdzie na ul. Grzybowskiej) tel. (0-22) 654 23 65,
Centrum sprzedaży wysyłkowej CD Projekt tel. (0-22) 672 89 09.

ZAPRASZAMY: PONIEDZIAŁEK - PIĄTEK 9°°-20°° SOBOTA I NIEDZIELA 10°°-16°°

OFERTA WAŻNA DO WYCZERPANIA ZAPASÓW



W roku 1997 została przekroczona bariera sprzętowa. Dokonał się najważniejszy, od czasów pojawienia się czytników CD-ROM, przełom techniczny. Gry komputerowe stały się tak piękne jak nigdy dotąd. Niestety, nie było rewolucji w dziedzinie pomysłów. Zamiast tego sycíliśmy się pięknymi i płynnie działającymi przeróbkami starych pomysłów.

NAJLEPSZE GRY 1997 ROKU

Temat numeru

Rok 1997 – jaki był?

Zadaliśmy sobie to pytanie na początku stycznia, aby móc ogarnąć miniony rok w całości, łącznie z ważnym okresem grudniowym. W tekście znajdziecie ogólną analizę przeprowadzoną przez Alexa, zaś dalej – najlepsze, zdaniem naszych ekspertów, gry roku 1997.

Rok 1997 był rokiem kart 3D. Rewolucja, związana z upowszechnianiem akceleratorów wykorzystujących chip 3Dfx spowodowała, że multimedialny PC do gier przestał czymkolwiek (poza ceną...) ustępować najnowszym konsolom do gier – czego dowodem są udane konwersje sztandarowych tytułów z N64, np. Turok czy Shadows of the Empire. Płynna animacja w wysokiej rozdzielczości, 65 tys. kolorów i mnóstwo efektów specjalnych stały się dostępne nawet na komputerach średniej klasy, z procesorami Pentium.

Jednocześnie był to oczywiście rok gier 3D. Przy tym „3D" nie oznacza bynajmniej „first person perspective" – tutaj, poza Jedi Knight (gra momentami genialna, ale też nie pozbawiona wad), firma id Software nadal konkuruje sama ze sobą (Hexen II kontra Quake II). Rewolucyjne gry, które mogłyby pobić Q2, mają się pojawić dopiero w 1998 roku. Natomiast jasne okazały się dwie rzeczy: po pierwsze,

Rok 1997 był rokiem kart 3D.

W roku 1997 autorzy gier pokonali wszystkie moralne bariery w walce o sukces i pieniądze.

że w 3D robi się wszystkie gatunki gier, nawet RTS-y (Total Annihilation), zręcznościówki z widokiem z góry (Take No Prisoners, Grand Theft Auto), o grach sportowych czy RPG nie wspominając. Po drugie, pojawił się nowy gatunek czy też raczej podgatunek gier – trójwymiarowe strzelaniny quasisymulatorowe, np. Extreme Assault i G-Police.

Najbardziej prężnie rozwijającym się gatunkiem gier były w 1997 r. strategie czasu rzeczywistego. O detronizację duetu Westwood/Virgin pokusiły się największe firmy na świecie: Activision (Dark Reign), Eidos (Myth), Electronic Arts (KK'N'D), GT Interactive (Total Annihilation), Mindscape (Dark Colony). Okazało się jednak, że tylko ostatnią i przedostatnią z tych prób można określić jako udane, przy czym Myth jest dla mnie raczej próbą zrobienia Warhammer: Shadow of the Horned Rat „dla ludzi", a nie klasycznym RTS-em, zaś Dark Colony to rozwinięcie (niespecjalnie twórcze) idei C&C, a nie rewolucja.

Rok 1997 będzie na zawsze zapamiętany jako ten, w którym autorzy gier pokonali wszystkie moralne bariery w walce o sukces i pieniądze. Pojawiły się ociekające krwią produkcje, w których głównym (niekiedy jedynym) celem jest eksterminacja wszystkich bezbronnych i niewinnych istnień wokół. Carmageddon, Postal, Grand Theft Auto... Pomimo słabego wykonania i licznych wad, zdobyły sobie nie lada popularność. Tym samym otwarta została furtka dla następnych tego typu produkcji, których zapewne wiele ukaże się w roku 1998...

Warto odnotować kilka wydarzeń roku 1997, które nie są bardzo spektakularne, bowiem albo uwieńczyły rozpoczęte rok wcześniej procesy, albo dopiero będą miały swoje reperkusje. I tak, rok 1997 okazał się rokiem śmierci procesora 486, który obecnie jest anachronizmem. Jest to też rok ostatecznego triumfu gier pod Windows 95. Pod DOS-em działa może 10% wydawanych tytułów, zaś w wypadku hitów udział ten jest jeszcze mniejszy. W momencie upowszechnienia się Pentium II (co niechybnie stanie się w 1998 r.), DOS na zawsze odejdzie do lamusa. Dlaczego? Przeczytajcie felieton Borka na str. 42.

Kolejne wydarzenie to pojawienie się czytników DVD. Co prawda, jest to na razie technologia hi-end, ale jej popularyzacja jest pewna i, oczywiście, wywrze wpływ na rynek gier – wreszcie będziemy mogli oglądać wstawki wideo doskonałej, telewizyjnej jakości, bez żadnych sztuczek. Przy tej okazji miło zaznaczyć, że jedną z pierwszych gier wydanych na DVD będzie Reah, następca AD 2044 z firmy L.K. Avalon.

Ciekawe rzeczy działy się w 1997 r. na rynku polskim. Po pierwsze, umocniła się pozycja nowych dystrybutorów – Optimus Bis oraz LiComp–EMPiK–Multimedia. Trzeba też wspomnieć o nadziejach związanych z powstaniem pierwszej dużej sieci sprzedaży gier w salonach EMPiK-u. Ważnym wydarzeniem jest pojawienie się na rynku firmy TopWare, sprzedającej swoje gry w cenie 40 zł. W odpowiedzi na ten ruch dotychczasowy potentat rynkowy, firma IPS CG wydała „zieloną serię", w której bardzo dobre budżetowe tytuły (Magic Carpet, GeneWars, Crusader: No Remorse) można kupić po rewelacyjnie niskiej cenie 19,90 zł. Tak więc zaczęła się walka o klienta także w strefie budżetowej.

Coraz częściej pojawiały się polskie wersje gier. Najlepiej zlokalizowane tytuły to Ace Ventura – Psi Detektyw i rewelacyjny Dungeon Keeper, który na mojej prywatnej liście jest wydarzeniem roku 1997.

Dało się także zauważyć zawężanie się grona dystrybutorów: firmy takie, jak Techland czy User nie utrzymały bezpośrednich kontaktów z zachodnimi producentami gier. Zniknął z rynku Bobmark, dawny potentat, masowo sprzedający gry telewizyjne Pegasus – firma z ambicjami dystrybutora (współpraca z Time Warner Interactive) utraciła prawa do dystrybucji Segi na rzecz elbląskiego Lansera. W dalszym ciągu niektórzy zachodni producenci nie mają swoich polskich partnerów.

Niewiele w roku 1997 pokazali polscy producenci gier. Nie należy jednak traktować tego faktu jako zwiastuna złych wieści. Po prostu, cykl produkcyjny wypadł tak, że kilka dobrych polskich gier ukazało się pod koniec 1996 r., a ich producenci pracują nad nowymi projektami, które ujrzymy w najbliższych miesiącach. Tak więc z polskich produkcji należy wspomnieć grę Clash, znakomitą strategię z Leryx LongSoft oraz Katharsis, ładną, bardzo dobrze przyjętą przez prasę, ale ponoć niezbyt rewelacyjnie sprzedającą się, strzelaninę z Metropolis Software House.

Ciekawie rozwijał się rynek prasowy: przede wszystkim coraz częściej spotykamy czasopisma z krążkami CD. Co prawda, w liczbach bezwzględnych dalej sprzedaje się więcej pism bez krążków, ale jeśli chodzi o obroty (czyli sumy, jakie na nie wydajecie), to przewaga pism z krążkami jest znaczna. Pojawiło się nowe, poważne pismo, Reset, które ekscytuje wszystkich szybką rotacją kadr.

Na koniec chwila refleksji. W 1997 r. przekroczona została bariera sprzętowa. Dokonał się najważniejszy – od czasów pojawienia się czytników CD-ROM – przełom techniczny. Gry komputerowe stały się tak piękne jak nigdy dotąd. Niestety, nie było rewolucji w dziedzinie pomysłów. Zamiast tego syciliśmy się pięknymi i płynnie działającymi przeróbkami starych pomysłów. Mam nadzieję, że w roku 1998 na nowe, potężne platformy sprzętowe powstaną nowatorskie, rewolucyjne gry. (Alex)

Gry strategiczne

Close Combat
Producent: Atomic Games
Dystrybutor: Microsoft
Opis: Gambler 1/97

Pierwszy RTS zrealizowany przez Atomic Games, firmę, która stworzyła dwie słynne serie strategii klasycznych: V for Victory i World at War. Close Combat to gra z pogranicza klasycznych gier wojennych i strategii czasu rzeczywistego. Jej największą zaletą jest wysoki poziom realizmu, uzyskany m.in. przez dokładne odwzorowanie warunków walki, możliwości broni oraz przez wyposażenie komputerowych żołnierzy w pewien rodzaj psychiki. Close Combat to jedna z najbardziej oryginalnych gier strategicznych i duży sukces rynkowy Atomic Games – sprzedano więcej egzemplarzy CC niż wszystkich poprzednich gier tej firmy. (JI)



Dark Colony
Producent: Take 2
Dystrybutor: L.E.M.
Opis: Gambler 11/97

Akcja tej gry toczy się na Marsie, gdzie odkryto uniwersalne źródło energii, Petra-7. O panowanie nad marsjańskimi złożami rywalizują trzy ziemskie koncerny (gracz staje na czele największego z nich) oraz tajemnicza cywilizacja Taarów (można zostać również ich dowódcą). W Dark Colony można rozegrać dwie kampanie (każda składa się z 15 scenariuszy) oraz wiele pojedynczych misji, w których istnieje duża dowolność planowania warunków wstępnych (liczba graczy, sojusze, bogactwo złóż, posia-



dane fundusze). Chyba po raz pierwszy w RTS-ach komputer wykazuje ślady inteligencji w prowadzeniu walk, np. nie przypuszcza ataków na dobrze strzeżone bazy, tylko gromadzi siły w bezpiecznym miejscu, ochrania pilnie swoje słabo opancerzone, dysponujące sporym zasięgiem jednostki. Dark Colony można zarzucić jedynie dość ubogi arsenał oraz niewykorzystanie możliwości toczenia walk na wodzie i w powietrzu. Zalety tego programu: interesująco przygotowane scenariusze, wspaniała atmosfera, bardzo dobra grafika i efekty dźwiękowe oraz prosty interfejs użytkownika. (JP)

Dungeon Keeper
Producent: Bullfrog/EA
Dystrybutor: IPS CG
Opis: Gambler 10/97

Dungeon Keeper miał zrewolucjonizować gatunek RPG. Gracz staje po stronie Zła – tworzy własne podziemia, potwory... Jednak podczas realizacji (czekaliśmy na produkt 3 lata) gra zmieniła się z antyRPG w strategię czasu rzeczywistego. Na uwagę zasłu-



Rok 1997 okazał się rokiem śmierci procesora 486, który obecnie jest anachronizmem.



guje wspaniała, mroczna atmosfera – tutaj doskonałą pracę wykonali lektorzy (tłumaczenie na język polski było naprawdę udane). Dużą zaletą gry jest fakt, że potwory żyją własnym życiem, mają swoich wrogów i ulubione zajęcia, nie są całkowicie zależne od gracza. Choć do rewolucji nie doszło, jednak otrzymaliśmy doskonałą grę... (JI)

Incubation
Producent: Blue Byte
Dystrybutor: CD Projekt
Opis: Gambler 1/98

Incubation: Time Is Running Out to gra strategiczna z podziałem na tury. Ponieważ skala działań jest niewielka, można określić ją jako taktyczną, a ze względu na konstrukcję niektórych scenariuszy – logiczną. Program przypomina trochę X-Com –



dowodzimy oddziałem komandosów (możliwości przemieszczania i walki ograniczone są punktami akcji). W Incubation wykorzystano wspaniałą grafikę 3D z Extreme Assault – taka oprawa to wyjątek wśród gier strategicznych. Interesujący scenariusz, dobrze skonstruowane misje, wspaniała, pełna napięcia atmosfera... Incubation to jedna z kandydatek na najlepszą strategię roku 1997. (JI)

Master of Orion II
Producent: Simtex/MicroProse
Dystrybutor: IPS CG
Opis: Gambler 3/97

Nowa wersja znanego przeboju MicroProse. Scenariusz, na podstawie którego został stworzony Master of Orion II, należy do ścisłej czołówki



wśród gier strategicznych – próba przeniesienia Civilization w realia kosmiczne. Oczywiście, w MoO2 pojawiły się wszystkie elementy, którymi powinna charakteryzować się gra SF: kolonizacja Galaktyki, obce cywilizacje, wynalazki techniczne, floty kosmiczne, krwawe wojny... Gra, w stosunku do pierwowzoru, została zmieniona tylko w niewielkim stopniu. Jej największą zaletą jest, podobnie jak w MoO, bardzo wysoka grywalność. (JI)

Gry przygodowe

Discworld II
Producent: Psygnosis
Dystrybutor: CD Projekt
Opis: Gambler 6/97

Druga część przygód gapowatego maga Rincewinda, postaci stworzonej przez pisarza, Terry'ego Pratchetta. Gra wyróżnia się znakomitym humo-



rem, piękną, kreskówkową grafiką i przede wszystkim doskonałym, wciągającym scenariuszem. Obowiązkowa pozycja dla wszystkich, którym podobały się książki Pratchetta z rzeczonym Rincewindem w roli głównej. (Frogger)

Monkey Island 3
Producent: LucasArts
Dystrybutor: IPS CG
Recenzja w następnym numerze.

Najbardziej chyba oczekiwana (i to od dość długiego czasu) gra przygodowa roku 1997. Dopiero tuż przed sylwestrem pojawiła się na półkach sklepowych, więc być może powinienem zaliczyć ją już w poczet przygodówek



1998. Myślę jednak, że stanowić będzie miły akcent w tym podsumowaniu jako dowód, że przygodówki jednak jeszcze nie umarły.

Serii Monkey Island nie muszę chyba nikomu przedstawiać. Część trzecia charakteryzuje się prześliczną grafiką w wysokiej rozdzielczości, a scenariusz i dialogi w niczym nie ustępują tym z dwóch pierwszych odcinków. (Frogger)

Pandora Directive
Producent: Access
Dystrybutor: IPS CG
Opis: Gambler 1/97

Kontynuacja hitu Under a Killing Moon. Znakomicie wykonana, druga część przygód znanego wszystkim wielbicielom firmy Access detektywa Texa Murphy'ego. Tym razem boha-



ter zostaje zamieszany w słynną aferę z Roswell – nie przycichła, chociaż od jej wybuchu minęło już kilkadziesiąt lat. Znakomity klimat, dobre wykonanie techniczne, czyli to wszystko, czego wymaga się od dobrej przygodówki. (Frogger)

Phantasmagoria 2
Producent: Sierra
Dystrybutor: IPS CG
Opis: Gambler 3/97

Drugiej Phantasmagorii zabrakło wprawdzie genialnego klimatu części pierwszej, niemniej jednak jest bardzo dobrze wykonana. Spora dawka bru-



talnych scen nie każdemu prawdopodobnie przypadła do gustu, jednak PH2 można zaliczyć do produkcji udanych. (Frogger)

Broken Sword II
Producent: Revolution
Dystrybutor: IPS CG
Recenzja i rozwiązanie: Gambler 2/98

Popularność pierwszej części Broken Sword udowodniła, że klienci wcale nie zapomnieli o starych, dobrych (ręcznie malowana grafika 2D) przygodówkach w stylu Monkey Island. Broken Sword II – The Smoking Mirror to udana kontynuacja przygód amerykańskiego turysty, George'a Stobarta i francuskiej dziennikarki, Nicole Collard.

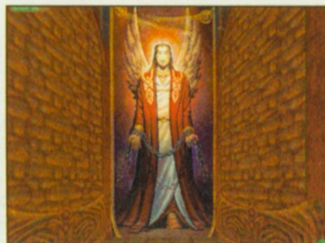


Tym razem Nicole i George zmierzą się z wyznawcami złego azteckiego boga. Novum w stosunku do części pierwszej – gracz może teraz sterować obydwiema postaciami, bowiem kilka przygód zostało zarezerwowanych dla Nicole. Ogromnym atutem gry są żywe i dowcipne dialogi, tworzące niepowtarzalny nastrój i oddające poglądy głównych bohaterów. W Broken Sword II nie ma surrealistycznych i „udziwnionych" zagadek. Tu wszystko jest logiczne i przemyślane (oczywiście, logika gry przygodowej rządzi się własnymi prawami). Intuicyjny, maksymalnie uproszczony interfejs użytkownika to również niebagatelny atut tej gry. (JP)

Realms of the Haunting
Producent: Gremlin
Dystrybutor: L.E.M.
Opis: Gambler 7/97

Połączenie gry przygodowej i 3D. Na gracza czeka mnóstwo zagadek do rozwiązania, ale również wiele walk przypominających (z zachowaniem proporcji) te z Dooma. W Realms of the Haunting gracz wciela się w postać Adama Randalla, który musi zmierzyć się z hordami demonów chcących opanować świat. Droga Adama wiedzie przez alternatywne światy pełne wrogów oraz istot, które zechcą mu pomóc w pokonaniu Zła.

Realms of the Haunting mieści się aż na czterech kompaktach i imponuje zarówno grafiką, jak i świetnymi, fabularnymi przerywnikami. Gra jest poważna, to znaczy traktuje o imponderabiliach: walce Aniołów z Szata-



nem i roli ludzkości w tym konflikcie, nawiązuje również do Apokalipsy św. Jana. RotH można spokojnie polecić nawet osobom nie mającym zbyt dużego doświadczenia w grach 3D, gdyż walki nie są tak trudne, aby zanadto komplikować życie. Nad niektórymi zagadkami trzeba się nagłowić, ale ich trudność nie przekracza granic zdrowego rozsądku. Realms of the Haunting to gra, której głównym atutem

Jest to rok ostatecznego triumfu gier pod Windows 95.

jest wspaniała, mroczna atmosfera i interesująca fabuła. (JP)

Gry zręcznościowe

Quake II
Producent: id Software
Dystrybutor: Optimus SA
Recenzja: Gambler 2/98

Bezsprzecznie – nie tylko najlepsza gra tego roku, ale nawet końca stulecia. Pod względem wykonania największy przełom od czasów Dooma. Jest niemal doskonała. Q1 był skomplikowanym narzędziem do tworzenia gier sieciowych i grania w nie.



Q2 jest tym samym, a oprócz tego wspaniałą rozrywką dla samotnego gracza. Grafika, dźwięk i efekty świetlne (3Dfx) zapierają dech w piersiach. Każdy, kto widzi GRĘ po raz pierwszy, długo nie może się otrząsnąć z wrażenia. Dawno nie było tak znaczącego tytułu i prędko nie będzie. Póki co, czekamy na kolejną grę id Software (Trinity). Zobaczymy, czy chłopcy znowu porządzą. (ZooltaR)

Interstate '76
Producent: Activision
Dystrybutor: Optimus SA
Opis: Gambler 7/97

Jedna z najbardziej oryginalnych gier tego roku. Akcja toczy się w alternatywnym roku 1976. Stany Zjednoczone trawi głęboki kryzys ekonomiczny. Wcielamy się w postać Groove'a Championa, doskonałego kierowcy i wojownika szos. Potem – Mad Max połączony ze Starsky & Hutch. Wielkie, ciężko opancerzone samochody, prawdziwe „krążowniki szos", walczą ze sobą na bezdrożach Teksasu, strzelając z ciężkich karabinów maszynowych, moździerzy i wyrzutni rakiet, zainstalowanych na każdym wolnym kawałku karoserii. Wszystko przerywane wstawkami FMV o doskonałej jakości. (ZooltaR)



G-Police
Producent: Psygnosis
Dystrybutor: CD Projekt
Recenzja w następnym numerze.

Gra, która podobnie jak Q2, pełnymi garściami czerpie z dobrodziejstw akceleratorów 3D, w zamian za to oferując przepiękną grafikę. Ta-



kich trójwymiarowych miast jeszcze nie widziałem na ekranie PC. Cała metropolia żyje swoim własnym życiem, wszędzie przemykają tłumy rozmaitych pojazdów (taksówki, ciężarówki), a w tym całym galimatiasie siedzi sobie Gracz i próbuje się dowiedzieć, kto ubił jego siostrę (to jakaś inwazja – w I'76 robi się dokładnie to samo). Całość to połączenie Blade Runnera (design) i doskonałej zręcznościówki z zacięciem symulatorowym. Gra godna polecenia... posiadaczom naprawdę silnych maszyn – G-Police rozwija skrzydła na Pentium II. Ale można grać nawet na P133. (ZooltaR)

Jedi Knight
Producent: LucasArts
Dystrybutor: IPS CG
Opis: Gambler 1/98

Mam duży sentyment do tej gry. Po pierwsze – FPP. Po drugie – Star Wars. Po trzecie – MIECZ ŚWIETLNY. Dark Forces była grą doskonałą – Jedi Knight jest jej perfekcyjną kon-

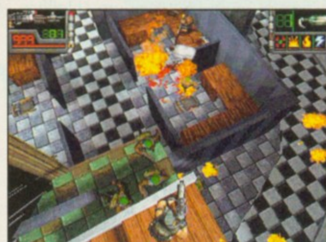


tynuacją. Wszystko, czego nie było w pierwszej, jest w drugiej. Mamy więc w końcu możliwość posługiwania się tradycyjną bronią Jedi, jest Moc, są Ciemni Jedi i 21 etapów do przejścia. Doskonałej jakości filmiki pomagają zagłębić się w wykreowanym świecie. Dla każdego miłośnika Gwiezdnych Wojen jest to pozycja więcej niż obowiązkowa. Obok Quake'a II jest to druga najlepsza gra FPP tego roku. Doskonałe pomysły rozwiązane w ciekawy sposób. Polecam. (ZooltaR)

Take No Prisoners
Producent: Raven/Red Orb
Dystrybutor: Mirage
Recenzja: Gambler 1/98

Bardzo ciekawa propozycja firm Red Orb i Raven (ci od Hexena). Tym razem punkt widzenia umieszczono nie w głowie postaci, ale nad nią. Całkowicie zmienia to styl walki, urozmaicając trochę skostniały gatunek.

W grze w bardzo dokładny sposób przedstawiono świat po zagładzie atomowej. Naszym zadaniem jest nie tylko przeżyć wśród hord mutantów, wykolejeńców i psycholi (yeees!!! Huh...), ale także dotrzeć do tajemniczej Kopuły i odkryć jej sekret. W zadaniu po-



maga nam największy arsenał, jaki ostatnio widziały moje oczy. W jego skład wchodzą m.in.: kilka rodzajów granatów, shotgun, karabiny maszynowe, lasery... pheeeew... Jest w czym wybierać. Polecam głównie właścicielom komputerów wyposażonych w akcelerator. (ZooltaR)

Gry symulacyjne

Network Q RAC Rally Championship
Producent: Magnetic Fields
Dystrybutor: L.E.M.
Opis: Gambler 3/97

Tę grę wybrałbym jako najlepszą w roku 1997. Pochłonęła tyle godzin z mego życia, że aż sam się dziwię. Sześć rajdowych aut czeka na kierowcę, z Subaru Imprezą, Fordem Escortem Cosworthem i Protonem Wira na czele (że wymienię tylko te najlepsze). Do tego całkiem rozbudowany setup i 38 (razem z dodatkiem X-Miles) OS-ów. Ta gra to jest to. Realizmu dokładnie tyle, ile trzeba, wielkie emocje i



ten nieustanny wyścig z czasem, walka o ułamki sekund. Dobra grafika wektorowa, w pełni teksturowana oczywiście. Rewelacyjna oprawa muzyczno-dźwiękowa z Tonym Masonem, angielskim sprawozdawcą z rajdów, w roli pilota. Muszę się przyznać, że gdy pierwszy raz zobaczyłem tę grę, podszedłem do niej z rezerwą, ale gdy zagrałem, kurtyna opadła. Dostałem produkt, o jakim marzyłem. Niemal doskonały. (Sunrider)

Nascar Racing II
Producent: Papyrus/Sierra
Dystrybutor: IPS CG
Opis: Gambler 5/97

Symulator o całkiem innym charakterze niż Rally Championship. Ścigamy się w amerykańskiej formule Nascar, prowadząc tzw. stock car. „Osiem garów, klima i wtrysk...". Pojazd ten jest kwintesencją amerykańskiej motoryzacji. Wiele zamkniętych torów, większość to owale (Superspeedway). Bar-



dzo rozbudowany setup samochodu, łącznie z pochyleniem kół. Gra na miarę Grand Prix 2, tylko lepsza... Dołączony edytor pozwala pomalować brykę w dowolny wzór – aby Twój samochód był charakterystyczny. Tej grze też poświęciłem sporo czasu, ale mniej niż RC. Doceniam jednak maestrię, z jaką wiernie oddano realia wyścigów Nascar. (Sunrider)

F-22 Air Dominance Fighter
Producent: DID/Ocean
Dystrybutor: Mirage
Opis: Gambler 3/98

Następca w prostej linii TFX-a i EF 2000. Perfekcyjna grafika, niezła oprawa dźwiękowa i ten supermyśliwiec – F-22 Raptor. Nieco uproszczony model lotu, ale za to realistycznie oddane wszelkie awarie, pełny trening i wiele, wiele misji. Program pokazał się tuż po premierze konkurencyjnej gry – iF-22 ASF, ale ma trochę inne podejście do tematu i, moim skromnym zdaniem, jest lepszy. Zaletą są bardzo przemyślane misje, diabelnie trudne. Chociaż fabuła jest całkowicie liniowa (bez zaliczenia misji dalej nie pójdziesz), dobra zabawa gwarantowana. (Sunrider)





Jedną z pierwszych gier wydanych na DVD będzie Reah z firmy L.K. Avalon.

Longbow 2
Producent: Jane's/Electronic Arts
Dystrybutor: IPS CG
Recenzja w następnym numerze.

Tuż przed świętami zaskoczył wszystkich – poprawiona grafika (wykorzystująca 3Dfx), cztery śmigłowce i ogólne ulepszenia. Program jest godnym



następcą poprzednika, ubiegającego się o palmę pierwszeństwa w dziedzinie symulatorów helikopterów. AH-46D Apache, AH-46D Longbow Apache, OH-58 Kiowa Warrior i Blackhawk czekają. Po pierwsze, trening. Jeszcze bardziej rozbudowany niż w F-22 ADF. Potem dopiero misje bojowe. Napiszę krótko: ten program nauczy Cię pilotować śmigłowiec. Z pewnymi uproszczeniami, ale zawsze. To jest jego największa zaleta. (Sunrider)

Archimedean Dynasty
Producent: Blue Byte
Dystrybutor: CD Projekt
Opis: Gambler 2/97

Jedna z najciekawszych i najlepszych „symulacji fantastycznych" – dobrze opracowany scenariusz, świetna oprawa, duża grywalność... Akcja nie toczy się w przestrzeni kosmicznej, tylko w ziemskich oceanach, dokąd



przeniosła się ludzkość po wojnie atomowej. AD przypomina Privateera – rozpoczynamy karierę z kiepsko wyposażonym, przestarzałym statkiem. Przed nami wiele misji (ok. 70), które powiodą nas w poszukiwaniu sławy i fortuny w podróż dookoła świata... Gra zawiera elementy przygodowe – musimy prowadzić rozmowy, aby uzyskać cenne informacje. (JI)

Gry role–playing

Diablo
Producent: Blizzard/Sierra
Dystrybutor: CD Projekt
Opis: Gambler 3/97

W zasadzie powinien wystarczyć sam tytuł. Kto nie słyszał o tej znako-



mitej grze, ten chyba musiał wychowywać się na Marsie (i rzadko słuchać informacji z Ziemi). Firma Blizzard rozpoczęła nową epokę gier, które można za Amerykanami nazwać action–RPG. Zdumiewające, że w roku 1997 nie ukazał się na rynku żaden klon Diablo. Czyżby programistów z innych firm ogarnął strach przed wysoko wywindowaną poprzeczką? W tym numerze recenzujemy Hellfire, dodatek do Diablo, który zapewni nam następne miesiące znakomitej rozrywki. (JP)

Lands of Lore 2 – Guardians of Destiny
Producent: Westwood
Dystrybutor: IPS CG
Recenzja: Gambler 1/98
Rozwiązanie: Gambler 3/98

Bardzo, bardzo długo oczekiwana kontynuacja Lands of Lore, gry kultowej dla miłośników komputerowych



RPG. Tym razem gracz wciela się w postać Luthera, syna złej czarownicy Scotii, która była głównym wrogiem bohaterów w części pierwszej. Musi nie tylko poradzić sobie z zagrażającym światu niebezpieczeństwem, ale i pozbyć się okrutnej klątwy. Luther, niezależnie od swojej woli, przemienia się w ogromną bestię lub maleńkiego szczurka (zamiany te bardzo utrudniają mu życie).

Lands of Lore 2 imponuje bardzo dobrze zrealizowaną grafiką (pseudo-3D) oraz interesująco skonstruowanym scenariuszem. Niestety, ku żalowi miłośników role–playing, twórcy z firmy Westwood ograniczyli elementy RPG do niezbędnego minimum. Nie można też (w odróżnieniu od części pierwszej) prowadzić grupy bohaterów. Tu jedynym bohaterem jest sam Luther. Lands of Lore 2 powinna stać się interesującą rozrywką dla wszystkich, którzy nie spodziewali się hardcorowego role–playing. Chociaż przyznałem jej wysoką notę, trochę się nią rozczarowałem, właśnie ze względu na odejście od kanonów RPG. (JP)

Gry sportowe

NBA Live 98
Producent: Electronic Arts
Dystrybutor: IPS CG
Recenzja: Gambler 3/98

NBA Live 98 to gra nowatorska, najlepsza zręcznościowa symulacja koszykówki na PC. Jej twórcy wyposażyli swoje dzieło w nowy, lepszy system sterowania zawodnikami, poprawione algorytmy Sztucznej Inteligencji, kilka dodatkowych opcji i bardzo, może aż za bardzo, atrakcyjną aparycję. „Aż za bardzo", ponieważ w NBA Live 98 gra się naprawdę przyjemnie dopiero na Pentium 166 z 32 MB RAM, CD ROM 8× i akceleratorem 3Dfx.



NBA Live 98 proponuje graczowi dwa dotąd nie spotykane tryby rozgrywki: General Manager i Three Point Shoot–out. Pierwszy z nich pozwala od podstaw skonfigurować własną ligę koszykarską. Drugi to konkurs rzutów za 3 pkt.

Sterowanie zawodnikami uzupełniono m.in. o piwot, wsad, zmianę ręki w czasie kozłowania i obrót. Dzięki temu gracz może teraz bardziej precyzyjnie sterować koszykarzami, ale jednocześnie musi opanować kilka skomplikowanych kombinacji klawiszy.

Na koniec warto dodać, że w NBA Live 98 można (nareszcie) pobawić się komputerową marionetką postawnego Sir Charlesa, a wirtualnym postaciom wszystkich sławniejszych koszykarzy ligi NBA przyklejono digitalizowane zdjęcia twarzy. (Kristoff)

NHL 98
Producent: Electronic Arts
Dystrybutor: IPS CG
Recenzja: Gambler 3/98

Nienaganne wykonanie, dopieszczona, trójwymiarowa grafika, superszybkie animacje. NHL 98 to po



prostu najładniejsza gra sportowa roku. Jej autorzy chcieli jak najwierniej odwzorować rzeczywistość i można powiedzieć, że im się udało. Fanatyczni kibice hokeja, oglądając spotkania w NHL 98 przeżywają te same emocje, co podczas telewizyjnych transmisji.

Wszystkie drużyny grają tak, jak w rzeczywistości, zawodnicy mają własne twarze, a głosów komentatorom użyczyli profesjonalni amerykańscy sprawozdawcy sportowi: Jim Hughson i Daryl Reaugh.

NHL 98 wyposażona jest w bardzo zasobne statystyki. Dowiadujemy się z nich wszystkiego o ubiegłorocznych wynikach ligi NHL i rozgrywkach, w których właśnie bierzemy udział. Na zakończenie każdego sezonu informacje te są podsumowywane w szesnastu kategoriach, a najlepsi zawodnicy wyróżniani prestiżowymi nagrodami.

W NHL 98 można korzystać z taktyk wymyślonych przez Marca Crawforda, trenera mistrzów NHL z sezonu 1995/96 – Colorado Avalanche. Nowością jest również możliwość samodzielnego sterowania bramkarzem. Programiści nie zapomnieli też o podniesieniu poziomu Sztucznej Inteligencji komputera, co przejawia się m.in. w zachowaniu obrońców na boisku – są teraz bardziej agresywni. (Kaczy)

Gry rozmaite

Star Control 3
Producent: Accolade/Warner Interactive
Dystrybutor: L.E.M.
Opis: Gambler 9/97

Star Control 3 to gra specyficzna, ponieważ stanowi połączenie aż trzech gatunków. Głównym elementem jest wielowątkowa, nieliniowa i



dosyć logiczna gra przygodowa. Kolejnym elementem SC3 są kosmiczne bitwy zrealizowane w formie gry zręcznościowej – odbywają się na dwuwymiarowym ekranie, co trochę przypomina wzbogaconą wersję gry Asteroids. Trzeci element to, występująca w niewielkich ilościach, strategia (planowanie kolonizacji) oraz taktyka (wybór odpowiedniego statku do walki). Połączenie trzech gatunków okazało się naprawdę udane... (JI)


Ubi Soft
ENTERTAINMENT
Redline
Racer
RPM
x 1000
Criterion
Studios
PLAKE
CHECKPOINT
3Dfx
LICOMP • EMPiK • MULTIMEDIA
Wyłączna dystrybucja w Polsce: Licomp EMPiK Multimedia Sp. z o.o.
02-935 Warszawa, ul. Chochołowska 3C. Tel./fax (0-22) 642 81 65, (0-22) 642 99 21
Pytaj w każdym sklepie z programami komputerowymi lub zadzwoń do nas, aby zamówić swój własny egzemplarz gry.
Wszelkie loga i znaki firmowe są własnością tychże firm. Używanie ich w jakiejkolwiek postaci bez zezwolenia zabronione.

Widziane z Zacisza

Szybko, szybciej, najwolniej

Tak się jakoś złożyło, że ostatnio pisałem głównie o pieniądzach. Temat to skądinąd ciekawy, ale dość nudny, więc nie będę go dzisiaj kontynuować, a przynajmniej nie wprost. Pod koniec grudnia stałem się posiadaczem pewnej kwoty gotówki, z założenia przeznaczonej na sprzęt. Dyski, pamięć i monitor miałem zamiar wykorzystać stare, za to dokupić do nich płytę i procesor (a starą płytę i stary procesor wykorzystać w innym komputerze, którego czteroósemkoszóstkowatość dojadła mi już do żywego).

Zacząłem od przyjrzenia się szybkościom i cenom procesorów. Wyszło na to, że najlepszy stosunek szybkości do ceny ma Pentium II 233 MHz, w dodatku wystarczy mi na ten zakup gotówki. Piątego stycznia pojechałem i kupiłem. Nie będę opisywał wszystkich późniejszych przygód, związanych z poszukiwaniem w Warszawie w pierwszych dniach stycznia płyty głównej i obudowy, bo to zupełnie osobna historia (warta morału: nie planujcie na pierwsze dni stycznia żadnych zakupów sprzętu!), zasygnalizuję tylko, jakich kłopotów technicznych należy się spodziewać.



Po pierwsze, płyty pod Pentium II to właściwie wyłącznie płyty w standardzie ATX. Płyty ATX nie pasują do starych obudów. Obudów ATX mini tower praktycznie nie ma, są tylko midi tower. Najtańsze obudowy midi tower ATX nie nadają się do płyt z Pentium II, bo Pentium II wystaje z płyty, jak nie przymierzając kartridż z Nintendo, i nie mieści się pod zasilaczem. Na większości płyt ATX nie ma miejsca na pamięci SIMM, są tylko gniazda DIMM. Płyta ATX nie ma wejścia do klawiatury DIN tylko PS2 – na szczęście, można dokupić przejściówkę. Pentium II z wentylatorem wygląda jak silnik do kosiarki i nie mieści się w kieszeni. I w końcu: nowe obudowy ATX midi tower wykonane są z blachy o tak ostrych krawędziach, że przed montażem trzeba sprawdzić, czy w domu znajduje się odpowiedni zapas plastrów opatrunkowych. To chyba wszystko.

No dobrze. Już po półtora tygodnia miałem w ręku to, co było mi potrzebne i mogłem ostatecznie złożyć swój nowy sprzęt, naklejając co jakiś czas na kolejny palec kolejny plaster. Komputer odpalił od pierwszego podejścia, system wystartował jak należy, po prostu miło było popatrzeć. Tyle że zacząłem od DOS-u, bo DOS wystartuje na każdym komputerze, w odróżnieniu od Windows 95. A jak już działał DOS, to od razu uruchomiłem też SysInfo z Norton Utilities – w końcu, po to kupuje się komputer, żeby sprawdzić, jak jest szybki. Pokazało 585. W porównaniu z 420, jakie miało moje Pentium 133, to szybciej – ale niewiele szybciej, spodziewałem się lepszego wyniku. Sprawdziłem, procesor był w porządku. Następnie zacząłem drążyć temat i napisałem krótki programik do testowania szybkości. I wiecie, co się okazało? Że ten programik (liczący rekurencyjnie liczby Fibonacciego) działa SZYBCIEJ na Pentium 133, niż na Pentium II 233. To nie jest błąd – **kod 16-bitowy może być na Pentium II wykonywany dużo wolniej niż na zwykłym Pentium**.

Ja wiem, że projektowanie procesora to szukanie kompromisu między różnymi, wzajemnie się wykluczającymi potrzebami. Wiem też, że konieczność zachowania przy projektowaniu nowych generacji procesorów zgodności z 8088 wisi Intelowi kulą u nogi. Będę jednak szczery – wisi mi to. Płacąc 1200 zł za nowy procesor spodziewam się, że będzie szybszy od dotychczasowego. Kiedy tak nie jest – czuję się zrobiony w balona.

Nacz. w st. spocz.

PS Bliższe szczegóły, sam program i jego źródło w C znajdziecie (z angielskim komentarzem) na mojej stronie http://bpp.vr.pl, tam też na razie umieszczam wyniki nadsyłane przez ludzi testujących swoje procesory moim programem.

Redaguje zespół w składzie:
Zgredaktor (redaktor prowadzący)
g. Bócevau (EKG)
Erectus Magnificus (Gildia RPG)
Kristoff (KS Gambler)
Marcin Wichary (Klub DDT)
col. Zgred Killer (Club Simulator)
Zooltar (Klub 3D)
Projekt graficzny (layout):
Piotr Kakiet

LEKTURA CODZIENNA WSZYSTKICH KOMBINATORÓW

tete

UKAZUJE SIĘ RAZ W MIESIĄCU

W dzisiejszym wydaniu:

KLUBY
DISKEDITOR DREAM TEAM 44
Grand Theft Auto (PC) 44
Pacific General (PC) 44
X-Wing vs. TIE Fighter: Balance of Power (PC) 44

GILDIA RPG 46

EKG, czyli ELITARNY KLUB GENERAŁÓW 48

KS GAMBLER 50

CLUB SIMULATOR 51

ROZWIĄZANIA
Lands of Lore 2 - Guardians of Destiny (cz. 1) 52
Final Fantasy VII (PSX) 54

T&T
Beasts & Bumpkins (PC) 54
Gubble - wersja pełna (PC) 54
Gubble - wersja demo (PC) 55
Hercules: The Action Game (PC) 55
Jurassic War (PC) 55
I-War (PC) 55
Perfect Weapon (PC) 55

KONKURSY – ROZWIĄZANIA
Konkurs Hasbro 55
Olo i Bolo 55

Reakcje Redakcji 56

Na stos heretyków!

Tak zapewne zakrzykną liczni miłośnicy Final Fantasy VII, po przeczytaniu recenzji w Gildii RPG. Tak, zgadza się - Gambler jest chyba jedynym pismem o grach, w którym zamieszczono krytykę tego słynnego „rolpleja". Krytyka została dokonana z hardcorowego stanowiska, bronionego ogniem elfickich łuczników i Erectusa ciskającego fireballe. Gwoli wyjaśnienia: recenzja, opublikowana miesiąc temu w dziale PSX, była zdecydowanie mniej ekscentryczna, tj. wynosiła grę pod niebiosa.

W związku z rozszerzeniem (tylko w tym numerze) Gildii RPG i obecnością na naszych łamach kobylastego rozwiązania gry Lands of Lore 2, a także (nietypowo) wyników konkursów: Hasbro oraz Olo i Bolo ogłaszam, że otchań pochłonęła kolejną ofiarę - w dzisiejszym wydaniu TeTe nie ma Klubu 3D.

Zgredaktor

Flight Unlimited 2 (PC)

Naciśnij jednocześnie **Alt, Shift i A** - na ekranie zostaną wyświetlone granice strefy, nad którą musisz przelecieć, aby zaliczyć misję.

Armored Fist 2 (PC)

Podczas gry przytrzymaj wciśnięty klawisz **Backspace** i wstukaj **kyle**. Amunicja i paliwo zostaną uzupełnione, a uszkodzenia usunięte.

Quake II - wersja pełna (PC)

Wciśnij klawisz tyldy (~), aby dostać się do konsoli, i wstukaj:

give all - wszystkie przedmioty
give health - 100 zdrowia
give weapons - wszystkie typy broni
give ammo - amunicja
give armor - 200 zbroi
god - God Mode
noclip - przechodzenie przez ściany
give quad damage - Quad Damage

Komenda **give all** nie daje niektórych przedmiotów. Aby je otrzymać, trzeba wstukać poniższe kody:

give airstrike marker - AirStrike Marker
give blue key - Blue Key
give red key - Red Key
give security pass - Security Pass
give commander's head - Commander's Head
give power shield - Power Shield
give armor shard - Armor Shard
give combat armor - Combat Armor

Hellfire - dodatek do Diablo (PC)

Stwórz plik **command.txt** i wpisz w nim następujący tekst:

multitest;cowquest;theoquest;bardtest

Możesz teraz korzystać z nowej postaci - z Barda (używa jednocześnie dwóch typów broni) - i z dwóch nowych questów.

Nuclear Strike (PC)

Wstukaj poniższe kody tam, gdzie podaje się hasło do poziomu:
UNLEADED - nie kończące się paliwo...
GUNSRUS - ...amunicja
CHAINMAIL - ...i pancerz.
EAGLEEYE - tryb zwiadowczy: nikt nie strzela.
OLDSCHOOL - widok z góry.
SHARK BAIT - wystrzel pocisk w ziemię...
CHEESYPOOF - nie kończące się paliwo, amunicja i pancerz.

DISKEDITOR DREAM TEAM DDT

KÓŁKO WETERANÓW

Grand Theft Auto (PC)

Patrz także: 02/98.

W podkatalogu **GTADATA**, w pliku **MISSION.INI** znajdują się dane wszystkich misji w grze. Jest to zwykły plik tekstowy, jednak ze względu na jego dość duże rozmiary (ponad 1,2 MB) nie każdy edytor może sobie z nim poradzić.

Informacje o każdej misji rozpoczynają się od liczby w nawiasie kwadratowym. Oto spis misji i odpowiadających im wartości-identyfikatorów:

Identyfikator	Misja
[1]	Liberty City 1: Gangsta Bang
[2]	Liberty City 2: Heist Almighty
[1001]	Liberty City: deathmatch
[1002]-[1004]	Liberty City: wyścigi
[102]	San Andreas 1: Mandarin Mayhem
[103]	San Andreas 2: Tequila Slammer
[1101]	San Andreas: deathmatch
[1102]-[1104]	San Andreas: wyścigi
[202]	Vice City 1: Rent Cop Blues
[203]	Vice City 2: Blasta Rasta
[1201]	Vice City: deathmatch
[1202]-[1204]	Vice City: wyścigi

Po identyfikatorze mamy dwie linijki opisujące ogólne parametry misji, a dalej poszczególne obiekty znajdujące się na mapce - zaparkowane samochody, budki telefoniczne, skrzynki z dodatkami itp. Potem, po linijce „-1", umieszczone są „przełączniki" - głównie dotyczące wykonywanych zleceń. Druga linijka „-1" kończy opis danej misji.

POLICJA

Druga linijka dla każdej misji to „100 1 1 1 1 0" lub „150 1 1 1 1 0". Wystarczy zamienić ostatnią jedynkę na zero, aby pozbyć się policji z miasta.

SAMOCHODY

Linijki z informacjami o zaparkowanych samochodach znajdują się w pierwszej sekcji (przed pierwszym wystąpieniem „-1") i wyglądają mniej więcej tak:

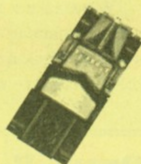
293 1 (106,119,4) PARKED 31 0

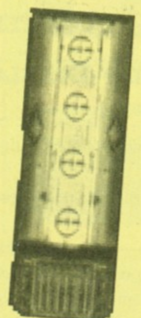
Pierwsza liczba to numer wyrażenia - w tym wypadku nie mający większego znaczenia (można wpisać np. 999). Nie wiem, za co odpowiada druga liczba, ale można ją nawet pominąć.

Trzy liczby w nawiasie określają pozycję samochodu. Pierwsze dwie (X i Y) powinny zawierać się w przedziale od 0 do 255, trzecia to pozycja w pionie (Z) i wynosi zazwyczaj 4. Warto znaleźć linijkę z napisem „PLAYER" - jest tam zapisane położenie gracza po rozpoczęciu gry.

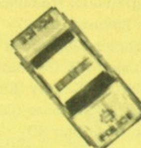
Przedostatnia liczba to rodzaj samochodu - należy go wybrać z poniższej tabelki. Ostatnia wartość to strona, w którą samochód jest zwrócony. Jest to liczba od 0 do 1023, 0 oznacza „w dół", 256 „w prawo", 512 „do góry", 768 „w lewo", inne wartości to kierunki pośrednie.

Lista samochodów:





Numer	Samochód	Liberty City	San Andreas	Vice City
81	29 Special	-	-	+
19	4 X 4	+	+	+
5	Ambulance	+	+	+
0	Beast GTS	+	-	-
53	Beast GTS	-	+	-
3	Bike	+	+	+
13	Boat (!)	+	+	+
78	Brigham	-	-	+
1	Bug	+	+	+
31	Bulldog	+	+	-
43	Bus	+	+	+
34	Challenger	+	-	-
88	Chopper (!)	+	+	+
80	Classic	+	-	+
9	Coach	+	+	+
29	Cossie	+	-	+
2	Counthash	+	-	-
77	F-19	-	-	+
42	Fire Truck	+	+	+
63	Flamer	-	+	-
83	Hotrod	-	-	+
25	Impaler	+	-	-
87	Impaler	-	-	+
17	Itali	+	-	-
82	Itali GTB	-	-	+
66	Itali GTO	-	+	-
7	Juggernaut	-	+	+
26	Jugular	+	-	+
75	LeBonham	-	-	+
35	Limousine	+	+	+
86	Limousine	-	+	-
51	Love Wagon	-	+	-
55	Mamba	-	+	-
47	Model Car (!)	+	+	+
71	Monster Bug	-	+	-
18	Mundano	+	-	-
54	Mundano	-	+	+
73	Panther	-	-	+
14	Penetrator	+	-	-
74	Penetrator	-	+	+
27	Pickup	+	-	-
65	Pickup	-	+	+
62	Porka	-	+	+
28	Porka Turbo	+	-	-
58	Portsmouth	+	+	-
70	Regal	+	+	+
6	Repair Van	+	+	+
50	Roadster	-	+	-
61	Speeder	-	+	-
4	Squad Car	+	+	+
21	Stallion	+	-	-
76	Stinger	+	+	+
79	Stinger Z29	-	+	+
41	Superbike	+	+	+
37	Tank	+	+	+
44	Tanker	+	+	+
22	Taxi	+	+	+
72	Thunderhead	+	-	+
11	Train (!)	+	-	+
12	Tram (!)	-	+	-
46	Transit Van	+	+	+
45	TV Van	+	+	+
64	Vulture	-	+	-



SKRZYNKI

Aby dodać skrzynkę, należy w pierwszej sekcji (przed wystąpieniem „-1") umieścić taką linijkę:

276 1 (140,25,4) POWERUP 1 99

Pierwsza liczba to numer wyrażenia - w tym wypadku ma on o wiele większe znaczenie niż dla samochodów. Musi być unikatowy (nie może się powtarzać z żadnym innym) i należy go zapamiętać (dlaczego - o tym później). Opcjonalna jedynka i położenie zapisywane są w taki sam sposób. Przedostatnia wartość to typ skrzynki:

1	pistolet	11	zwiększenie mnożnika
2	broń maszynowa	12	karta wyjścia z więzienia
3	wyrzutnia rakiet	13	dodatkowe życie
4	miotacz ognia	14	informacja
6	przyspieszenie samochodu	15	dodatkowe życie (z innym dźwiękiem)
9	przekupienie policji		
10	kamizelka kuloodporna		

Końcowa liczba ma różne znaczenie w zależności od tego, w którym przedziale znajduje się jej wartość:

0...99	liczba amunicji
100	nieskończone „frenzy"
101 i większe	„frenzy" ograniczone czasowo (np. dla 10000 to 395 sekund)

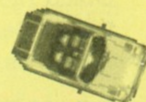
Ale to nie wszystko. Aby uaktywnić daną skrzynkę, należy przejść do drugiej sekcji (po linijce „-1") i wpisać linijkę:

999 POWERUP_ON 276 0 0 0 0

Ważne, aby druga liczba była równa pierwszej z poprzedniej linijki. Wtedy wszystko będzie OK.

Zachęcamy do dokładnego przebadania pliku **MISSION.INI**. Można znaleźć tam dużo więcej ciekawych rzeczy lub nawet stworzyć własne misje!

Marcin Wichary/jiMidnite



Pacific General (PC)

Patrz także: 12/97.

Edytujemy pliki o rozszerzeniu **.SVG** w podkatalogu **SAVE**. Aby zmienić podstawowe dane dotyczące rozgrywki, należy znaleźć odpowiedni offset. Najpierw trzeba zapamiętać trzy wartości pod następującymi offsetami:

00h	X = poziomy rozmiar mapy (2 bajty)
02h	Y = pionowy rozmiar mapy (2 bajty)
04h	N = liczba miejsc na mapie (2 bajty)

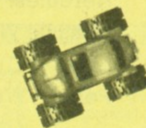
Teraz obliczamy wartość następującego wyrażenia: 8+N•T+37•X•Y+99. I to nasz szukany offset - zakładamy, że od teraz to +00h. I mamy:

+02h	państwo osi (1 bajt; możliwe wartości w tabelce pod koniec poprawki)
+03h	państwo aliantów (jw.)
+26h	punkty prestiżu (2 bajty)
+32h	posiłki (1 bajt)
+3Eh	maks. transport (1 bajt)

Aby zmienić dane jednostki, należy poszukać jej nazwy (np. 7th F4F Wildcat). Przyjmujemy, że pierwsza litera nazwy to offset +00h.

Offset:

+28h	narodowość (1 bajt; zajrzyj do poprzedniej tabelki)
+2Bh	rodzaj transportu (2 bajty; w klubie DDT w numerze grudniowym możesz sprawdzić, jak znaleźć odpowiedni numer jednostki)
+2Dh	rodzaj drugiego transportu (jw.)
+3Ah	czy jednostka jest przewożona? (00h - nie, 01h - tak)
+3Dh	czy jednostka jest okopana? (jw.)
+3Fh	doświadczenie (2 bajty; niższy + 100•starszy)
+BFh	kierunek (00h - lewo, 01h - prawo)
+C3h	liczba zlikwidowanych przeciwników (2 bajty)



Lista występujących w grze państw:

00h	Australia	09h	Germany	12h	New Zealand	1Bh	Sweden
01h	Colonial French	0Ah	Hong Kong	13h	Norway	1Ch	USA
02h	Balkans	0Bh	India	14h	Phillipines	1Dh	United Kingdom
03h	Canada	0Ch	Iraq	15h	Poland	1Eh	Vichy France
04h	China	0Dh	Italy	16h	Portugal		
05h	Denmark	0Eh	Japan	17h	Russia		
06h	Colonial British	0Fh	Latin America	18h	Southwest Pacific		
07h	Finland	10h	Low Countries	19h	South Africa		
08h	France	11h	Mongolia	1Ah	Spain		

Mordor

X-Wing vs. TIE Fighter: Balance of Power (PC)

Patrz także: 8/97, 11/97, 12/97.

Wraz z dodatkiem Balance of Power pojawił się drugi plik **Z_XVT__.EXE** (w podkatalogu **BalanceOfPower**). Niestety, jego struktura zmieniła się tak bardzo, że nie wystarczy już

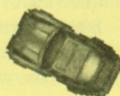
proste przesunięcie offsetów (jak dla 3D upgrade). Dlatego podaję pełną, uaktualnioną listę statków i broni.

PARAMETRY STATKÓW

Modyfikujemy plik **Z_XVT__.EXE**. Z podanej niżej listy należy wybrać żądany statek i odpowiadający mu offset. Uwaga! Offsety są prawidłowe dla pliku o długości 1405952 bajtów. W wypadku innej wersji zbioru trzeba wyszukać statek według jego sygnaturki. Dokonane zmiany dotyczą WSZYSTKICH statków danego typu (także przeciwnika!).

Offset	Sygnatura	Rodzaj statku	Nazwa statku
11A162h	A-W	a	A-Wing
11AE6Fh	GUN	a	Assault Gunboat
11B475h	ATR	a	Assault Transport
11E0A1h	R&D FC	c	Asteroid Hangar
11E1A2h	LAS BAT	c	Asteroid Laser Battery
11E2A3h	W LNCHR	c	Asteroid Warhead Launcher
11A263h	B-W	a	B-Wing
11BE7Fh	FRT	b	Bulk Freighter
11CF90h	CRS	c	Calamari Cruiser
11BF80h	CARG	b	Cargo Ferry
11CB8Ch	CRKC	c	Carrack Cruiser
11B778h	CUV	a	Combat Utility Vehicle
11B879h	CN/A	b	Container Class A
11B97Ah	CN/B	b	Container Class B
11BA7Bh	CN/C	b	Container Class C
11BB7Ch	CN/D	b	Container Class D
11D596h	CN/E	b	Container Class E
11D697h	CN/F	b	Container Class F
11D798h	CN/G	b	Container Class G
11D899h	CN/H	b	Container Class H
11D99Ah	CN/I	b	Container Class I
11C182h	CTRNS	b	Container Transport
11C687h	CRV	b	Corellian Corvette
11C485h	CORT	b	Corellian Transport
11CE8Fh	DREAD	c	Dreadnaught
11CD8Eh	ESC	c	Escort Carrier
11B071h	E/S	a	Escort Shuttle
11B576h	ETR	a	Escort Transport
11BC7Dh	HLF	a	Heavy Lifter
11D394h	ISD	c	Imperial Star Destroyer
11D192h	INT	c	Interdictor
11D091h	CRL	c	Lt. Calamari Cruiser
11AA6Bh	MIS	a	Missile Boat
11C788h	M/CRV	b	Modified Corvette
11C98Ah	M/FRG	c	Modified Frigate
11C081h	CNVYR	b	Modular Conveyor
11C384h	MUTR	b	Muurian Transport
11C889h	FRG	c	Nebulon B Frigate
11CA8Bh	LINER	c	Passenger Liner
11AD6Eh	R-41	a	R-41 Starchaser
11B273h	SCT	a	Scout Craft
11AF70h	SHU	a	Shuttle
11B374h	TRN	a	Stormtrooper Transport
11CC8Dh	STRKC	c	Strike Cruiser
11D495h	SSD	c	Super Star Destroyer
11B172h	SPC	a	System Patrol Craft
11AB6Ch	T-W	a	T-Wing
11A667h	T/A	a	TIE Advanced
11A566h	T/B	a	TIE Bomber
11A768h	T/D	a	TIE Defender
11A364h	T/F	a	TIE Fighter
11A465h	T/I	a	TIE Interceptor
11B677h	TUG	a	Utility Tug
11D293h	VSD	c	Victory Star Destroyer
119F60h	X-W	a	X-Wing
11DA9Bh	PLT/1	c	XQ1 Platform
11DB9Ch	PLT/2	c	XQ2 Platform
11DC9Dh	PLT/3	c	XQ3 Platform
11DD9Eh	PLT/4	c	XQ4 Platform
11DE9Fh	PLT/5	c	XQ5 Platform
11DFA0h	PLT/6	c	XQ6 Platform
11E3A4h	FAC/1	c	X7 Factory
11A061h	Y-W	a	Y-Wing
11AC6Dh	Z-95	a	Z-95 Headhunter

Zakładając, że znaleziony offset to +00h, mamy:



+11h hyperdrive (00h - nie ma, 01h - jest)
+12h shields system (jw.)
+13h shield rating (2 bajty; wartość pomnożona przez 3,125)
+19h hull rating (2 bajty; wartość pomnożona przez ok. 6,567)

Dwie powyższe wartości są dodatkowo pomnożone przez 4 dla statków typu „b" lub przez 16 dla statków typu „c".

+23h speed (2 bajty; w pliku pomnożona przez 2,25, tzn. 100 = 225)
+25h acceleration (2 bajty; również pomnożona przez 2,25)
+CCh countermeasures (1 bajt)
+2Eh roll (1 bajt)
+30h pitch (1 bajt)

Aby obliczyć wartość „manueverability" z obu powyższych liczb, należy posłużyć się wzorem (roll+pitch)•1,337+0,5.

+50h warhead load (1 bajt)

Powyższa liczba określa liczbę rakiet w jednej wyrzutni - liczba wyrzutni zawarta jest pod offsetem +4Eh (lecz nie radzę jej zmieniać). Dopuszczalna liczba rakiet dla statku gracza to 9.

+35h rodzaj kokpitu (do wyboru są następujące wartości: XWING, YWING, AWING, BWING, TIEFTR, TIEINT, TIEBMB, TIEADV, TIEDLX, MISBOAT, Z95, GUNBOAT).

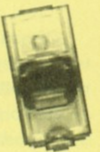
PARAMETRY BRONI

Aby zmienić parametry broni, należy ją najpierw odszukać w tabelce:

Moc	Szybkość	Energia	Nazwa broni
117DB8h	117E18h	117E48h	Rebel Laser Cannons (50% mocy)
117DBCh	117E1Ah	117E4Ah	Rebel Laser Cannons (100% mocy)
117DC0h	117E1Ch	117E4Ch	Imperial Laser Cannons (50% mocy)
117DC4h	117E1Eh	117E4Eh	Imperial Laser Cannons (100% mocy)
117DC8h	117E20h	117E50h	Ion Cannons (50% mocy)
117DCCh	117E22h	117E52h	Ion Cannons (100% mocy)
117DD0h	117E24h	117E54h	Proton Torpedoes
117DE4h	117E2Eh	117E5Eh	Advanced Proton Torpedoes
117DD4h	117E26h	117E56h	Concussion Missiles
117DE8h	117E30h	117E60h	Advanced Concussion Missiles
117DF0h	117E34h	117E64h	Heavy Rockets
117DECh	117E32h	117E62h	Space Bombs
117DF4h	117E36h	117E66h	Magnetic Pulse
117DF8h	117E38h	117E68h	Ion Pulse

Wszystkie dane zajmują po dwa bajty. Szybkość podana jest w MGLT, natomiast energia to po prostu czas, w jakim dana broń „żyje" (w sekundach).

Marcin Wichary/jiMidnite



KUBA ROZPRUWACZ GRASUJE

Tytuł	Plik(i)	Co znajdziemy
Battle Arena Toshinden 2	BITMAPS\IMAGES.PAK	.GIF (grafika)
Constructor	LFX\DATA.FIL	.WAV (dźwięki)
	GFX\DATA.FIL	.FLC, .FLI (animacje)
Dark Reign	DARK\SNDFX\SOUNDS.FTG	.WAV (dźwięki)
	DARK\SHELL\SOUNDS.FTG	.WAV (dźwięki)
Earth 2140	MENU.WD	.PCX (grafika)
Hexen II	DATA1\PAK0.PAK	.WAV (dźwięki), .MID (muzyka)
	DATA1\PAK1.PAK	.WAV (dźwięki), .MID (muzyka)
Imperialism	DATA\WAVE.GOB	.WAV (dźwięki)
Liga Polska Manager '97 (demo)	LIGA97.EXE	.BMP (grafika)
MageSlayer	MAGE.VPK	.WAV (dźwięki)
Mortal Kombat Trilogy	SOUND*.SND	.WAV (dźwięki)
	SOUND2*.SND	.WAV (dźwięki)
Quake II Test	BASEQ2\PAK0.PAK	.PCX (grafika), .WAV (dźwięki)
Take No Prisoners	TNP.VPK	.WAV (dźwięki)
Uprising	UPRISING.CLN	.BMP (grafika), .WAV (dźwięki)
War, Inc.	BIGFLC.GUT	.FLC (animacje)
	SOUND.GUT	.WAV (dźwięki)
	WARINC.GUT	.FLC (animacje), .PCX (grafika)
Wing Commander IV	MUSIC?.TRE	.WAV (muzyka)

W zbieraniu informacji do tej części tabelki brali udział: **Maciej Machela**, **Maciej Szot** i **Ziomas**. Dziękuję!

GAMEHACK - CZARODZIEJ W OKIENKACH

W końcu doczekaliśmy się odpowiednika znakomitego Game Wizarda, działającego pod Windows 95! Ponieważ wielu z Was mogło nigdy nie używać Game Wizarda (uniwersalnego trainera, umożliwiającego „ulepszanie" większości gier), podam dokładny przepis na korzystanie z GameHacka.

Gdy zainstalujemy i uruchomimy program, ukazuje się nam gustowne okienko. Od czego zacząć? Podobnie jak w Game Wizardzie, musimy metodą „zmień i przeszukaj" znaleźć odpowiedni adres. Uruchamiamy więc grę, rozpoczynamy ją i zapamiętujemy wartość parametru, który chcemy zmienić. Później wracamy do GameHacka. Jeżeli nie możemy tego uczynić zwykłymi metodami (Alt + Tab lub Ctrl + Esc), zawsze możemy wcisnąć Ctrl + Shift + G.

Najpierw wciskamy przycisk Process, aby zidentyfikować proces odpowiedzialny za naszą grę. W większości wypadków jego nazwa będzie identyczna lub podobna do nazwy pliku .EXE uruchamiającego program. W przypadku gier DOS-owych (tak, również takie można „wspomagać"!) identyfikator procesu to WINOLDAP.

Potem wybieramy opcję First i podajemy zapamiętaną wartość. Należy również określić typ liczby - mamy do wyboru cztery rodzaje całkowite (od 1 do 8 bajtów) i dwa zmiennoprzecinkowe. Te ostatnie są stosowane tylko w wyjątkowych przypadkach i nie warto sobie nimi zawracać głowy. Tak więc pozostaje tylko określenie „rozmiaru" liczby. Jeśli przyjmuje ona małe wartości (do 255, np. liczba kredytów, żyć) to wybieramy typ „1 byte". Jeśli nieco większe (rzędu kilku tysięcy, lecz nie przekraczające 65535) - „2 bytes". W przeciwnym wypadku - „4 bytes" (taki rodzaj występuje najczęściej). Tylko dla ogromnych liczb (miliardów lub bilionów) należy wybrać „8 bytes", lecz takie przypadki rzadko występują.

Potem wracamy do gry i staramy się jakoś zmienić interesującą nas liczbę (np. zabić się, gdy chodzi o życia). Uaktywniamy GameHacka i wciskamy Next. Program przeszuka teraz wszystkie adresy, które zmieniły się w podany przez nas sposób. Należy postępować tak do czasu, aż liczba znalezionych adresów będzie bardzo mała (najlepiej jeden). Potem przenosimy wyszukaną pozycję, opisujemy ją i już możemy dowolnie modyfikować jej wartość.

Niestety, wersja shareware GameHacka nie umożliwia odczytywania zapisanych na twardy dysk adresów ani „zamrażania" wartości (utrzymywania jej cały czas na takim samym poziomie - np. dla energii). Mimo to program jest bardzo przydatny.

Testowałem GameHacka z różnymi grami (m.in. Grand Theft Auto, Raiden 2 i Take No Prisoners) i w większości wypadków wzorowo spełniał swoje zadanie. Jedynym „mankamentem" było powiększanie przez Windows pliku pamięci wirtualnej do monstrualnych rozmiarów (i w rezultacie znaczne spowolnienie działania systemu), gdy program odnajdywał kilka(naście) tysięcy adresów. Radzę więc unikać „łatwych" wartości typu 0 lub 255 - liczba znalezionych adresów wzrasta wtedy niezmiernie.

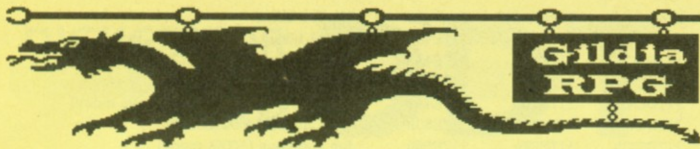
Wszystkim zainteresowanym podaję także, zresztą bardzo łatwy do zapamiętania, adres internetowy: **www.gamehack.com**. Warto go gdzieś zanotować, gdyż nawet poszukiwanie za pomocą specjalnych serwisów może się okazać nie takie proste. Powód - istnieje wiele programów o nazwie GameHack! Sam naliczyłem cztery...

Oczywiście, będę się też starał, aby w zestawie DDTpack znalazło się zawsze miejsce na najnowszą edycję GameHacka - w tej chwili jest to wersja 1.0.

Marcin Wichary

mwichary@friko2.onet.pl

mwichary@polbox.com



Witam w kolejnym odcinku Gildii RPG. W tym miesiącu przedstawiam dwie gry: Ultima Online i Final Fantasy VII. Wyjątkowo dostaliśmy dwie kolumny, zmieściła się więc i rubryczka Diablo Cave (bardzo popularna się zrobiła ta nasza jaskinia).

Diablo Cave

Cieszę się, że pomysł Diablo Cave okazał się strzałem w dziesiątkę. Mam też nadzieję, że będziemy mieli coraz więcej tematów w związku z wejściem na rynek Hellfire - ta gra wprowadza pewne nowe rozwiązania. Jednak to przykre, że niektórzy z Was nadsyłają do Diablo Cave statystyki potwornie „zcheatowanych" postaci. Można się kłócić, czy możliwe jest legalne pozyskanie pewnych przedmiotów (np. Obsidian Amulet of Zodiac), ale są sprawy ewidentne. Jeżeli jeden z Czytelników podaje parametry swojego bohatera oraz wylicza wszystkie przedmioty będące w jego posiadaniu, to za pomocą prostego dodawania łatwo policzyć, że bohater został „nadmuchany".

Pierwszy przykład z brzegu: czarodziej może mieć maximum siły 45, do tego dochodzą trzy zodiakalne przedmioty (+60 w sumie), miecz, który dodaje +5 siły - razem wychodzi, że bohater musi mieć 110 siły, a autor podając jego statystyki pisze „Strength - 320". Skąd mu się to wzięło? Tak więc starajcie się do Diablo Cave przysyłać statystyki prawdziwych, uczciwych bohaterów.

I.

Gdy otworzyłem najnowszego Gamblera (1/98) zauważyłem, że na żółtych stronach pojawił się emanujący magiczną siłą napis „DIABLO CAVE". Od razu zabrałem się za lekturę tego tekstu. Z przykrością stwierdziłem, że po raz kolejny mój list nie znalazł się na łamach Waszego pisma. Ale to nie jest ważne. Chciałbym tu poruszyć całkiem inny problem. Zwracam się do Ciebie, o Wszechwiedzący Erectusie, z pytaniem następującej treści: Czy do Diablo Cave mają wstęp cheatowani bohaterowie? Jeśli Twoja odpowiedź brzmi „nie", to jak wytłumaczysz wypowiedź niejakiego Jarka, którego wojownik - Asmodeusz - był przedstawiony na stronie Gildii (cytuję: „Walczy także unikalnym mieczem The Grandfather - normalnie dwuręczny, jednoręczny..."). Mam nadzieję, że tym razem odpowiedź na mój list zostanie umieszczona na łamach Gamblera i nie pozostanie bez echa. Na koniec chciałbym Ci życzyć, Wielki Erectusie, abyś żył długo lub ewentualnie szybko odszedł w zaświaty za sprawą celnie wymierzonego ciosu miecza, którego właścicielem jest

Lord KedaR (lkedar@polbox.com)

No, tym razem list znalazł się na łamach. O cheatach napisałem we wstępie do Diablo Cave i mam nadzieję, że uda nam się uniknąć publikowania oszukańczych bohaterów. Niestety, w wypadkach wątpliwych (np. ktoś dysponuje dwoma takimi samymi Zodiakalnymi pierścieniami i domyślamy się, że miał jeden, ale go sobie „rozmnożył") zawsze trzeba udowodnić winę, a nie niewinność. W końcu istnieje prawdopodobieństwo znalezienia dwóch takich samych, bardzo dobrych pierścieni.

II.

Śmierć spotka tego nikczemnika, który podle i cheatersko zabił moją postać, nie oddawszy mi rzeczy (cały plecak: 4 pierścionki dające duże odporności + moja Laska), a nawet nie wskrzesiwszy mnie! Chamstwo i zniewaga!

Valpurgius (valpurg@friko.onet.pl)
Valpurgius Home-Page: http://friko.onet.pl/bb/valpurg

III.

Witam Was, o wielcy RPG-owcy. Właśnie wyszedłem z mrocznych lochów, a oczy me po raz pierwszy ujrzały coś innego niż blask monitora. Efektem tego jest mój mag (Kashoh) na 40. poziomie doświadczenia, dobrze wyszkolony, ale ze słabym wyposażeniem. Oto jego charaktrystyka: Siła 137 (45), Magia 317 (250), Zręczność 152 (85), Żywotność 162 (80), AC: 148, To hit: 215%, Damage: 64-87, Resist all: max, Life: 257, Mana: 756.

Posiada on Veil of Steel (AC 18, Dur 60, Resist all 50%, -20% Light Radius, +60% armor, mana -30, +15 Strength, +15 Vitality). Obsidian plate of the stars (AC 50, Dur 75, Resist all 39%, +10 to all), King's sword of vampires (Dam 4-13, Dur 50, to hit 91%, +158% damage, hit steals 5% mana), Stromshield (AC 40, +4 damage from enemies, +10 Strength, indestructible, fast block), Amulet of the Zodiac (+20 to all), Dragon's Ring of the Zodiac (mana +59, +20 to all), Dragon's Ring of the Zodiac (mana +56, +17 to all).

Jak przystało na maga, prawie nie używa broni białej, wystarcza mu w zupełności czar Fireball (lv 15, 473-682 Dam), a w razie czego używa Apocalypse (lv 2, mana 144, 40-240 Dam), ale nie z różdżki, tylko wyuczonej z księgi [nie wyjawię, gdzie znaleźć księgę z czarem Apocalypse, aby nie psuć Wam niespodzianki; ja w każdym razie miałem ogromną - E.M.]. Oprócz tego Kashoh ma większość czarów rozwiniętych do 15. poziomu. Z zaklęć 4. poziomu ma też Golem, Blood Star, Nova, Teleport, Bone Spirit. W chwili obecnej grywam tylko na poziomie Hell, ale jest on za prosty. Większość potworów ginie po maksymalnie dwóch strzałach. Uważam, że na Hell najłatwiej gra się wojownikiem, gdyż jest sporo potworów niewrażliwych na magię, ogień i błyskawice. Ale od czego jest Apocalypse.

Kamil Polaków (Kashon@polbox.com)

IV.

Alicja i Krzysztof Dyksowie przysłali do Gildii spis 49 unikalnych przedmiotów. Postanowiłem na razie przedstawić Wam te, na które sam nigdy nie trafiłem.

- Demonspike Coat (armor) - AC 100, indestructible, -6 damage from enemies, +10 Strength, resist fire 50%.
- The Cranium Basher (maul) - Damage 6-20, indestructible, adds 20 points to damage, +15 Strength, mana -150, resist all 5%.
- Naj's Light Plate (armor) - AC 47, Dur 75, no strength requirement, +5 Magic, mana +20, resist all 20%, spells are increased 1 level.
- Messerschmidt's Reaver (axe) - Damage 12-30, Dur 75, +200% Damage, adds 15 points to damage, +5 to all, HP -30, fire hit damage 2-12.
- Naj's Puzzler (staff) - Damage 4-8, Dur 35, +20 Magic, +10 Dexterity, resist all 20%, 57 Teleport Charges, HP -25.
- Mindcry (staff) - Damage 6-12, Dur 55, no strength requirement, +15 Magic, 69 Guardians Charges, resist all 15%, spells are increased 1 level.

Listy

I.

Mam kilka pytań:

1. Czy Swords of Xeen, to Might & Magic 6?
2. Kiedy napiszecie coś więcej o Ultima Online?
3. Czy oprócz Warhammer: SotHR istnieje inna gra w świecie Warhammera?

Michał Wolański

Swords of Xeen to dodatek przygotowany przez firmę New World Computing z okazji wydania kompletnej serii na CD. Nie jest to, broń Boże, M&M 6 (o tej grze możecie przeczytać na str. 13). Swords of Xeen wykorzystywała identyczny engine co część czwarta i piąta, różniła się jednak znacznie stopniem trudności. Można powiedzieć, że był (i jest) to produkt dla bardzo doświadczonych graczy.

O grze Ultima Online piszę w tym odcinku Gildii. Jeżeli chodzi o Warhammera, to nie słyszałem o innej grze komputerowej niż Shadow of the Horned Rat. Natomiast o świecie Warhammera 40,000 opowiada gra Final Liberation.

II.

Ach, co tu gadać (...) jestem nie mniej wszechpotężny niż Ty. Ale nie o tym chciałem napisać. Jak Ci zapewne wiadomo, dnia pańskiego 24.12.1997, jak co roku zresztą, odbyła się pewna uroczystość zwana też przez niektórych Wigilią (or something?). Wieczorem cała moja ekhm... nietypowa rodzinka zasiadła do wieczerzy i wszystko byłoby nawet w porządku, gdyby nie pewien drobny szczegół. Mianowicie na stole zamiast karpia leżał faszerowany mój wujek, z którym mama pokłóciła się w ubiegłym miesiącu. A kuzyn, który stroił sobie żarty z babci, stał w kąciku zmieniony w choinkę i przybrany bombkami. A muszę Ci powiedzieć, że z moją babcią nie ma żartów. Jest przewodniczącą RRC, czyli Ruchu Równouprawnienia Czarownic. Ale o czym to ja... Aha... no więc pomimo tak ciekawie przygotowanych dań i równie dziwnej choinki, w domu panowała świąteczna atmosfera. Wszyscy śpiewali kolędy, jedli (no może oprócz mnie) i pili. Lecz kiedy ich brzuchy wreszcie były pełne [pełne wujka? - E.M.] nadszedł mój ulubiony moment, rozpakowywanie prezentów.

Mamie kupiłem ksiażkę kucharską, babci nową kurzajkę, a siostrze, która jako jedyna wydaje się stereotypowa, płytę kompaktową Kenny G. Sam zaś z niepokojem zabrałem się do rozdzierania przeznaczonej dla mnie paczki. Kiedy nadszedł wreszcie ten wiekopomny moment i udało mi się przedrzeć przez wszystkie okalające ją papiery, moim oczom ukazała się gra. Gra moich marzeń - Lands of Lore 2: Guardians of Destiny. Ta sama, o którą prosiłem St. Nikolasa [dalej Autor listu opowiada o swoich wrażeniach z gry i prosi o pomoc w jej przejściu - E.M.]. Pomóż mi Arcymagu, bo nie ręczę, w co się zmienię. Oho! Idzie moja babcia. Kazała mi już iść spać, a ja dalej piszę. Mając wzgląd na jej umiejętności, dochodzę do wniosku, że muszę kończyć. O, nie! Babciu, weź ten róg z mojej twarzy. Obiecuję, że już nie będę. Babciu!

Skromny pomocnik Luthera: Raf

Mam nadzieję, że Ty i Twoja rodzina utrzymujecie ścisłe i zażyłe stosunki z Addamsami i Hogbenami. Na pewno świetnie się rozumiecie. Rozwiązanie do LoL 2 publikujemy na str. 52. Pozdrów Babcię!

III.

Mam duży dylemat natury moralnej. Szukam bowiem następujących gier: Champions of Krynn, Death Knights of Krynn i The Dark Queen of Krynn. Żadna z nich nie jest dostępna w Polsce w sposób legalny, a producent, firma SSI odmawia jakichkolwiek informacji. Zaznaczam, że są to gry z początku lat 90. Mają wielką rzeszę fanów na świecie, bo są osadzone w światach AD&D Dragonlance firmy TSR. Te gry przeżywają teraz wzrost popularności, ponieważ, dzięki wydawnictwu Zysk i S-ka, ukazały się w Polsce książki z tej serii (jak dotąd wydano 15 z ponad 60). Poradźcie mi, co mam robić. Kupić u pirata? (!***!), obejść się smakiem?, czy dalej szukać pomocy? Mam co prawda dostęp do jednej z tych gier, bo kolega przywiózł ją z Anglii cztery lata temu, ale ja chcę mieć ORYGINAŁ. Mam już kilka gier, które kupiłem, m.in.: Heroes of Might and Magic II, Lords of the Realm II, Master of Orion II, Steel Panthers II. Przyzwyczaiłem się już do posiadania legalnego oprogramowania (mam również legalne Windows 95, Works 4.0 i kilkanaście tytułów multimedialnych). Poratujcie więc uczciwego człowieka i powiedzcie, co mam robić? Z poważaniem

Kuba

Mam dla Ciebie dwie wiadomości, dobrą i złą. Dobra jest taka: firma SSI wydała zestaw wszystkich dwunastu (!) gier role-playing, których akcja toczy się w świecie Forgotten Realms. To piękne, 4-kompaktowe wydanie specjalne zawiera też demo do Blood & Magic. W dodatku cena tego zestawu wynosi tyle, co jednej nowej gry. A teraz zła wiadomość: w Polsce nikt tych gier nie sprzedawał i raczej sprzedawać nie będzie (to pozycja dla koneserów czy kolekcjonerów). Mogę Ci jedynie poradzić, żebyś skorzystał z karty kredytowej (jeśli nie masz, poproś rodziców lub znajomych) i zamówił ten zestaw w USA. Możesz też spróbować skontaktować się z polskimi firmami i spytać, czy nie sprowadziłyby takiego zestawu specjalnie dla Ciebie (choć wątpię, żeby się udało). Najlepiej skontaktuj się z firmą Interplay (www.interplay.com).

IV.

Pod wpływem Twojej wypowiedzi na łamach Gildii 12/97 postanowiłem napisać i podzielić się swoimi uwagami o Diablo i innych RPG [rozważania na temat Diablo na razie wyciąłem, być może opublikujemy je w następnym odcinku Diablo Cave - E.M.]. Ale od początku... Moja przygoda z rozrywką komputerową rozpoczęła się we wczesnych latach studenckich. Te pierwsze gry, to platformówki i strzelanki. Moją pierwszą grą role-playing była druga część Elviry. Niestety, nie doceniłem gatunku i przestałem w to grać po kilku (może kilkunastu) minutach. W tym samym mniej więcej czasie kumpel pokazał mi Lands of Lore. I znowu stwierdziłem, że to nie dla mnie (teraz wiem, jak bardzo zgrzeszyłem). Wreszcie po roku stwierdziłem, że skoro tak wielu ludzi (w tym moich przyjaciół) gra w te gry, to i ja mogę spróbować.

Jak postanowiłem, tak zrobiłem. Odwiedziłem wielu znajomych, a potem usiadłem przed swoim komputerem, próbując uruchomić to, co udało mi się zdobyć. Gdy przebrnąłem przez wszystkie setupy, moim oczom ukazał się tytuł: Dungeon Master II - The Legend of Skullkeep. Tak, ta gra zasługuje na wyróżnienie. Pochłonęła mnie doszczętnie. Nieraz zdarzało się, że kończyłem grać wraz ze wschodem słońca. Starałem się maksymalnie wyszkolić swoją drużynę. Nie pamiętam już charakterystyk tej pierwszej drużyny, ale obecna szykuje się do ostatecznej rozprawy z Dragothem. Dungeon Master II jest dla mnie jak dotąd najlepszą grą role-playing, w jaką grałem. A propos, czy będzie Dungeon Master III? Z kapłańsko-czarodziejskim pozdrowieniem: Niech Mana Nieskończoną Będzie

sir Robert

Serią Dungeon Master nigdy się jakoś specjalnie nie zainteresowałem. Grałem zarówno w pierwszą, jak i drugą część, ale o wiele bardziej podobały mi się Beholdery czy kapitalna gra Lands of Lore. Jednak niektórzy w świat Mistrza Podziemi wpadali jak śliwka w kompot. Dungeon Master II nie osiągnął specjalnego sukcesu komercyjnego i jakoś nie słychać, aby przymierzano się do trójki. Szczerze mówiąc, bardziej mnie dziwi fakt, że nikt nie próbuje zrobić Eye of the Beholder 4. Czyżby nikt nie pamiętał już chwały dawnych dni?

Ultima Online

O grze Ultima Online, najukochańszym dziecku Lorda Britisha (Richarda Garriota) mówi się na świecie bardzo dużo. Po raz pierwszy stworzono tak ogromny świat w sieci, w którym może się bawić (i symulować normalne życie w pseudośredniowiecznej krainie) kilkanaście tysięcy osób. Jednak życie miłośnika Ultimy Online w Polsce nie jest proste. Po pierwsze - nikt oficjalnie nie dystrybuuje tej gry i, jak na razie, nikt tego robić nie zamierza. Po drugie - zabawa z Ultimą wiąże się nie tylko z płaceniem drakońskiego haraczu Telekomunikacji Polskiej, ale również specjalnego comiesięcznego abonamentu (tylko 10 USD, ale zawsze) na rzecz firmy Origin.

To jednak nie koniec wad Ultimy Online. Opinie światowych recenzentów są bardzo zróżnicowane. Dzisiaj przedstawię Wam argumenty Michaela Wolfa z prestiżowego amerykańskiego pisma PC Gamer. Otóż pan Michael Wolf ocenia grę zaledwie na 55%. Według PC Gamera ocena 55% oznacza: gra zwyczajna, nie jest kompletnie bezwartościowa, ale można znaleźć lepszy sposób na wydanie pieniędzy. A teraz argumenty Wolfa przeciw Ultimie Online:

1. Ogromne opóźnienia (tzw. lagi) polegające na tym, że od momentu wydania komendy do chwili, gdy zostanie ona wykonana przez bohatera, może minąć nawet pół minuty.
2. Ogromne kłopoty ze znalezieniem potrzebnych miejsc oraz z kontaktami zarówno z NPC-ami, jak i innymi graczami (nikt nie chce czy nie może udzielić wartościowych informacji).
3. Świat jest tak duży, że podróżowanie po nim jest po pierwsze - męczące, a po drugie - nudne.
4. Bardzo wysoki stopień trudności walk.
5. Źle rozwiązano kwestie handlu i ekonomii.
6. Gra jest „zakrzaczona" i często się zawiesza.

Najbardziej utkwiło mi w pamięci jedno zdanie z artykułu Wolfa (moim zdaniem, doskonale charakteryzuje grę): „W normalnym życiu, kiedy skończą Ci się pieniądze i masz jedynie marne talenty w rozsądnych dyscyplinach, kończysz jako bezdomny wykolejeniec. W grze Ultima Online jest tak samo. Ale co w tym jest zabawnego?" Faktycznie.

Final Fantasy VII

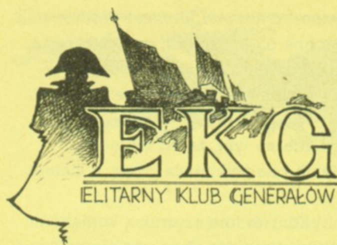
Final Fantasy VII to najdłużej i najbardziej niecierpliwie oczekiwana gra w historii konsoli PlayStation. Jest to również najdroższa gra w historii komputerowej rozrywki. Podobno jej produkcja kosztowała aż 40 mln USD. Nie będę się tu rozpisywał o świecie Final Fantasy VII. W dziale PlayStation z nr. 2/98 możecie przeczytać megarecenzję ZooltaRa. Ocenił on grę bardzo, ale to bardzo wysoko. A jak jest naprawdę (jedynym prorokiem Prawdy jest Erectus Magnificus)? Naprawdę to musicie zastanowić się bardzo poważnie, zanim wydacie te 2 mln na grę. Ja wydałem i z jednej strony żałuję (bo gra jest żenująco słaba), a z drugiej - jestem zadowolony (bo przekonałem się, jak można zmienić 40 mln USD w g...). Ale ad meritum. Każdy miłośnik RPG wie, że jednym z najbardziej fascynujących elementów rolpleja jest walka. Skomplikowane techniki i taktyki, odpowiednie ustawienie drużyny, stosowanie specjalnych czarów i broni w zależności od rodzaju spotkanego potwora - oto esencja walki. W Final Fantasy VII rola gracza na polu bitwy sprowadza się do automatycznego klikania przyciskiem joypada. Gwoli sprawiedliwości trzeba przyznać, że w walce z megabossami trzeba się już trochę natrudzić, ale i tak przegrać można tylko na własne życzenie (np. nie używając czarów).

A teraz o przygodzie. Miała być fascynująca, a jest nudna jak flaki z olejem. Perypetie mojej drużyny, ich przeszłość, przyszłość, sympatie i antypatie obchodziły mnie tyle, co zeszłoroczny śnieg. W pewnym momencie poznaje się przeszłość głównego bohatera. Trwa to chyba z pół godziny (coś w rodzaju interaktywnego filmu) i jest tak nudne, że można skonać. Poza tym Japończycy wymyślili, że same elementy role-playing nie wystarczą do szczęścia i wzbogacili grę o elementy zręcznościowe. Na przykład, jadąc motocyklem trzeba rozwalać pędzących obok wrogów i chronić przyjaciół - pod względem trudności banalne (trzeba mieć chyba dwie lewe ręce, żeby sobie nie poradzić), ale nastrój rozbija po prostu w puch.

W Final Fantasy VII wprowadzono kilka interesujących opcji (np. walka jest ni to podzielona na tury, ni to rozgrywana w czasie rzeczywistym), ale cała gra to, moim zdaniem, produkt przereklamowany. Przede wszystkim brak jest atmosfery i nastroju, gracz pozostaje obojętny wobec prowadzonych bohaterów, walki mają żenujący poziom. Nawet grafika wcale nie jest tak boska, jak zapowiadano w reklamach. Przyjrzyjcie się tylko tym ohydnym potworom, kanciastym i rozpikselowanym. Powinny nas przejmować grozą, a mogą tylko wywołać śmiech.

O Final Fantasy VII piszę ze smutkiem, bo wiele się po tej grze spodziewałem. Tymczasem jest ona o wiele gorsza od Suikoden, a od rewelacyjnej Vandal Hearts dzieli ją jakościowa przepaść. Dlatego przestrzegam Was: 200 zł to jednak spory wydatek. Moim zdaniem lepiej zachować te pieniądze na produkt naprawdę godny uwagi, zamiast wydawać je na grę, której siła polega na tym, że producent zainwestował miliony dolarów w reklamę.

Erectus Magnificus, pogromca Na-Krula oraz wszelkich pajęczastych paskudztw, które zalęgły się koło mostu
jacekpie@lupus.waw.pl



Motto:
Każdy prowokator czy szaleniec, który odważy się podnieść rękę przeciw władzy ludowej, niech będzie pewien, że mu tę rękę władza odrąbie.

Józef Cyrankiewicz

Zupełnie niespodziewanie dla wszystkich (a dla mnie najbardziej!) klub EKG w poprzednim miesiącu został ograniczony do jednej strony. Cóż, znowu trzeba było opublikować wkładkę (tym razem spis gier na CD) i znowu czyimś kosztem. A jak pada pytanie o koszt, to wiecie, kogo się wskazuje, prawda? [Jasne - najbogatszych! Zgr.]

Na płytce CD znajdziecie kampanię do Warcrafta 2 (i pojedyncze scenariusze) oraz 12 mapek. Są także mapy do Command & Conquer: Red Alert i Heroes of Might & Magic 2.

Już niedługo (może od następnego numeru) rozpoczniemy nową serię konkursów! Szykujcie się, bo będą trudne!

LISTY

I.

Jeśli dobrze pamiętam, EKG jest klubem strategii wojennych, każdy chyba wie, co to oznacza. Tymczasem pan Delvin proponuje wciśnięcie tu tzw. World Builderów. Z całym szacunkiem, gry pokroju SimCity nie powinny być opisywane w EKG. Napisałem ten list głównie z tego powodu, że w Polsce do worka o nazwie strategia wrzucono gry wojenne, gospodarczo-wojenne i typowo gospodarcze. Jest to wielkie nieporozumienie. Sądzę, że temat wymaga przedyskutowania. Na zakończenie chciałbym dodać, że powinniście zwiększyć katalog EKG na CD wszelkimi możliwymi sposobami.

Karol Chrzanowski

Generałowie nie muszą się zajmować tylko wojowaniem. Przykładem choćby generał Buonaparte (późniejszy cesarz Francuzów), który znał się na wielu dziedzinach nauki, a nawet potrafił na poczekaniu pisać kodeksy prawne czy konstytucje. Jeszcze lepszym przykładem jest chilijski generał Pinochet, który swoją ojczyznę wyprowadził z Trzeciego Świata na pozycję jednego z najszybciej rozwijających się gospodarczo krajów. Tak więc nie mam nic przeciwko temu, abyście pisali również o grach gospodarczych, chociaż - niezależnie od moich chęci czy niechęci - i tak zdarza się to rzadko. Jeżeli chodzi o wydanie dyskowe EKG, to taka będzie jego objętość, jaka Wasza aktywność. Miejsca ci u nas dostatek, więc wszystko zależy od materiałów przysyłanych przez Czytelników.

II.

Piszę, aby zbesztać tego typa spod ciemnej gwiazdy, Damiana. Ośmielił się w czterech punktach opluć Red Alert (12/97), który jest według mnie grą absolutnie fantastyczną. Oto mój Counterstrike:

1. SI w Red Alert nie jest może na najwyższym poziomie, ale na pewno nie jest nędzna. To prawda, że komputer czasem wybiera sobie jeden cel i atakuje go, pchając się wprost pod moje Flame Throwery i Tesla Coile, ale np. w jednej misji ustawił swoje V2 po drugiej stronie rzeki, pod osłoną Tesla Coili i spokojnie rozwalał mi bazę. To prawda, że atakuje niewielkimi oddziałami, ale na kilku frontach. Kiedyś broniłem się na jednym, a on przez ten czas przedostał się do mojej bazy.
2. A jak Ty sobie wyobrażasz, cwaniaku, dowożenie benzyny i amunicji w wirze walki? Przecież to bez sensu! Takie rzeczy mogą być w strategiach turowych, które są i tak mniej realistyczne od RTS-ów - przechodzisz koło gościa, a on nawet nie strzeli. Jeśli chodzi o wytrzymałość murków i czołgów, to przecież nie mogą być niezniszczalne, nie? Poza tym mocno przesadzasz z grenadierami i „latającymi" psami. Rozumiem, że preferujesz mapy podzielone na kółka?
3. [Jest to odpowiedź na zarzut, że seria C&C zawiera mało elementów taktyczno-strategicznych i jest to głównie gra zręcznościowa. Damian podaje przykład Tanyi, która idzie i wycina wszystkich wokoło - gen. B.]. To prawda, ale przecież nawet na wojnie są sytuacje, że jedna strona ma wielką przewagę i bez trudu miażdży przeciwnika. Wtedy też nie ma wielkich planów wojennych.
4. Zarzut, że w Red Alert prawdziwe bitwy istnieją tylko w sieci jest jedynym, z którym się zgadzam, choć - niestety - nie miałem okazji w ten sposób grać.

Podsumowując: Red Alert to gra cudowna i nie jest to opinia odosobniona.

Shotgun

Pod względem taktyki i strategii każdy RTS jest, niestety, mniej lub bardziej nędzny. W niektórych głupota komputera woła o pomstę do nieba, w innych tylko troszkę nas denerwuje. Jeżeli chodzi o sprawy związane z tzw. służbami kwatermistrzowskimi to nie sądzę, aby w przyszłości RTS-y „zmuszały" gracza, żeby dbał o amunicję czy benzynę (a może jeszcze ciepłe onuce i racje żywnościowe?) dla swoich jednostek. RTS-y zakładają pewien stan idealny, w którym transport działa nienagannie i wojska mają zawsze wszystko, czego potrzebują. Czasem pojawia się tylko problem amunicji - dotyczy to głównie wojsk lotniczych (tak było w C&C, C&C: RA czy, ostatnio, w Dark Reign), które muszą odwiedzać bazę w celu ponownego załadowania broni. Można sobie wyobrazić RTS, w którym wszystkie jednostki miałyby ograniczone limity paliwa i amunicji, a kwestia dowozu uzupełnień byłaby rozwiązana półautomatycznie (częściowo sterowałby tym komputer). Ale czy warto iść właśnie w tę stronę? Nie wiem.

Jeżeli chodzi o zarzut trzeci to sądzę, że nie trafiłeś. Gry komputerowe powinny pokazywać nam bitwy o wysokim stopniu komplikacji, wymagające myślenia. Starcia, w których jedna strona była tylko mięsem armatnim, oczywiście zdarzały się w historii. Ale co to za zabawa?

III.

Rodzice gdzieś wsiąkli, za oknem intensywny ostrzał z lekkiej artylerii oraz rakiet ziemia-powietrze, tudzież pojedyncze wystrzały z broni gazowej (Dom Perignon 44 lub pokrewne). Ech, sylwester. Z okazji Nowego Roku chciałbym życzyć Gamblerowi, a w szczególności Wam, Generalissimusie alias Erectusie alias Jacku Piekaro: granego Nowego Roku, Heptiuma, 2048 MB RAM, Monstera 4D i co tam jeszcze sobie wymarzycie. Składam też moje gratulacje generałowi Arkowi Kriszpinowi.

Z radością ujrzałem na łamach EKG tak zwaną ripostę autorstwa Allatara Ailaosa. Teraz kontrriposta z mojej strony. Rzeczywiście, w Warcrafcie nie ma sytuacji, w których żołnierz dostaje 20 strzałów z czołgu i hasa po łące (pewnie dlatego, że w grze nie ma czołgów). Ale i w C&C z takim przypadkiem się nie spotkałem. Najgorszy pod względem skuteczności przeciwpiechotnej, ciężki czołg Sowietów potrzebuje 12 strzałów (6 salw), by zabić piechociarza. Średni czołg potrzebuje 8 strzałów, zaś lekki 9. Nie zmienia to faktu, że wartości te są jednak mocno przesadzone. Ale gdyby piechota była jeszcze wrażliwa na ogień czołgowy, to okazałaby się już zupełnie nieprzydatna. Z realizmem ma to tyle wspólnego, co dyskusje polskich polityków z kulturalną wymianą zdań. Na niekorzyść Warcrafta działają warunki terenowe. Zupełnie spaczona jest skala - człowiek jest wielkości drzewa, a las stanowi przeszkodę nie do przebycia. I gdzie tu realizm?

Brak losowości w grach wojennych należy uznać za wadę, a nie zaletę. W dodatku za wadę, która ujmuje realizmu. Wojna nie toczy się w warunkach laboratoryjnych, a na przebieg walki ma wpływ wiele czynników losowych (czynnik ludzki również można uznać za losowy, wszak ludzie są nieprzewidywalni). Przypadkowy podmuch silnego wiatru spowoduje, że snajper nie zastrzeli wrogiego dowódcy, pocisk artyleryjski może okazać się niewypałem, któryś z żołnierzy nagle oszaleje i rzuci się z gołymi rękami na umocnienia przeciwnika. O powodzeniu wielu bitew często decydował przypadek. Trudno o naprawdę realistyczny RTS, ale nie zapominajmy, że prawdziwa walka toczy się w czasie rzeczywistym, a nie z podziałem na tury. Dlatego też gra oddająca z dużym realizmem pole bitwy nie może mieć akcji podzielonej na tury. Wyraźnie widać, jaką drogą zmierzają RTS-y.

Takie tytuły, jak Close Combat 2, Myth czy Gettysburg pociągną za sobą całą falę naśladowców i filozofia RTS-ów się zmieni. Wspomniane gry naprawdę wnoszą do skostniałych ram gatunku coś nowego (choć idee znane były już kilka lat wcześniej), a nie robią tego nowe jednostki do C&C. Red Alert wniósł do RTS jedynie potencjał do gry wieloosobowej. Czy jeżeli zrobię, wykorzystując engine C&C, grę School Demolition i po jednej stronie umieszczę uczniów, a po drugiej nauczycieli - ze specjalnymi oddziałami wykładowców matematyki, uzbrojonych w cyrkle balistyczne typu Pershing oraz panie polonistki, paraliżujące wroga bronią akustyczną - to będzie to gra nowatorska? Znakomita fabuła była już w pierwszym C&C, więc i pod tym względem RA nie wnosi niczego nowego. Gra nowatorska to taka, która proponuje nowe rozwiązania, a nie nowe typy wojsk.

Nareszcie koniec plebiscytu na Strategię wszech czasów. Wyniki powitałem ze szczerą satysfakcją. Dla Alexa zwyciężyła, po zsumowaniu głosów, Cywilizacja I i II. Zdaje się on jednak nie zauważać, że druga część Cywilizacji wniosła więcej do swego pierwowzoru niż RA do C&C. Poza tym RA nie jest nawet częścią drugą Commanda, a już na pewno bardziej przystaje do definicji wersji Deluxe podanej przez rednacza. To C&C zwyciężyło!

Rzeczy znamienne: na liście specjalisty od RTS, Jacka Piekary, pojawiła się tylko jedna gra tego typu - o 100% mniej niż na liście specjalisty od TBS [Turn Based Strategy - gen. B.], sir Haszaka. Klasyka jeszcze nie umarła, ale jest w odwrocie. Tak jak telewizja wypiera dzisiaj książki, tak RTS wypiera TBS. I nie da się tego procesu zatrzymać, można go jedynie zaakceptować. Dziś stosunek RTS do TBS na liście wynosi 5 do 5. Sądzę, że za dwa lata wyniósłby 7 do 3 na rzecz strategii czasu realnego. Prawdziwą przyszłością strategii jest Internet. Komputer bardzo trudno zaprogramować tak, by dorównywał sprytem człowiekowi, a zrobienie z niego stratega na miarę Napoleona jest niemożliwe. Poza tym, pokonanie komputera nie daje takiej satysfakcji, jak pokonanie żywego przeciwnika. Dlatego rola komputera zmieni się z partnera do gry na narzędzie. Bardzo zaawansowaną, elektroniczną planszę, po której ludzie będą przesuwali swoje pionki.

Krzysztof Pietroń

Mam nadzieję, że trendy wyznaczone przez Close Combat, Gettysburg czy Myth nie zdominują RTS-ów. W końcu, siła tkwi w różnorodności, a opcje gospodarcze zwykle rozgrywkę bardzo ubarwiają. Mam też nadzieję, że strategie czasu realnego nie doprowadzą do zniknięcia strategii turowych. Kino istnieje już od kilkudziesięciu lat, a ludzie nadal czytują książki. Niemal każdy ma w domu wideo, a ludzie nadal chodzą do kina. Chociaż docierają do mnie pewne niepokojące sygnały. Już niedługo ma się pojawić następca gry Mission Force: Cyberstorm - którą umieściłem na bardzo wysokim, piątym miejscu swojej prywatnej tabeli najlepszych strategii - i niestety, będzie to RTS. Szkoda, bo nie wyobrażam sobie, aby udało się zachować bogactwo opcji i różne „smaczki", które w grze występowały. Mam też nadzieję (po raz trzeci!), że twórcy komputerowych programów będą się starali, aby poziom SI komputera był jak najwyższy. Ograniczenie jego przeznaczenia do roli maszynki do grania dla kilku czy kilkunastu osób zupełnie mi nie odpowiada. Inna sprawa, że autorzy gier mieliby wtedy z głowy bardzo poważny problem, czyli tworzenie SI na wysokim poziomie.

A teraz jeszcze o moich typach w ankiecie na najlepszą grę strategiczną. Faktycznie, aż sam się zdziwiłem, że tylko jeden RTS znalazł się na mojej liście. Bardzo chętnie dorzuciłbym tam Dune 2, ale byłoby wtedy oczywiste, że przemawia przeze mnie sentyment. Z drugiej strony, sam jestem ciekaw, co poczułbym teraz grając w Cywilizację. Zażenowanie, czy przyjemność? Aż boję się sprawdzać! Alex w swoim podsumowaniu wyszedł chyba z założenia, że jeżeli fakty nie zgadzają się z teorią, to tym gorzej dla faktów. Prawdziwym zwycięzcą ankiety na strategię wszech czasów jest, tak jak piszesz, Command & Conquer, a nie Cywilizacja.

IV.

W wielu pismach skrytykowano grę Dungeon Keeper. Uważam to za przegięcie. Fakt, gra jest kolejnym RTS-em, ale jest wyjątkowa, choćby przez swą otoczkę. Kontrolowanie pomiotów piekieł jest bardziej satysfakcjonujące niż zabawa w Avatara (Ultima), Luthera (niestety, nie Martina Kinga) czy innych eunuchowatych faszystów tego typu. A HORNED RIPPER (czy jak mu tam) to już cud. Jego łeb przypomina pysk mojego ulubionego zwierzęcia - dobermana! Jestem uczulony na sierść i DK daje mi jedyną szansę opiekowania się takim stworem. Przecież nie kupię sobie Tamagotchi, to dobre dla pedofili czyhających na dzieci w parkach i przed szkołami. A ja ledwo co wyszedłem z przedziału wiekowego, w którym mogę być ich ofiarą. Ani razu się nie załapałem. Szkoda, podobno kuszą sprzętem komputerowym. Jakby jeszcze płacili rachunki za Internet...

Jedyne, co mnie denerwuje w DK, to fakt, że walczy się z innymi Władcami Piwnic. Ja chciałbym mieć pod kontrolą wszystkie hordy Chaosu, a walki toczyć tylko z ludźmi z powierzchni, przyodziać swe zastępy w dresy (minimum 3 paski!), dać im pokryte runami amulety NOKIA i wysłać na podbój tawern i innych placówek „kulturalnych" (ludzie odprawiają tam starożytne rytuały DISCO POLO ku czci TYLKO PIĘCIU). Cóż, takie zmiany będą, jak załapię się do teamu developerskiego DK2. Jakby ktoś się zgubił w tych rozważaniach, to przypominam, że właśnie chwaliłem klimat DUNGEON KEEPERA. Niby to proste: umieścić akcję w podziemiach (projekt na podstawie pierwszej lepszej piwnicy), zamiast żołnierzy zrobić monstra (inspiracja - niskobudżetowe filmy sf z lat 50.) i kazać graczowi robić to, co zawsze, lecz dla Złej Strony.

Weźmy np. taki Westwood. Zrobili Dune 2. Wielki przebój. Przyznaję, gra była niezła sama w sobie, ale ja grałem głównie dlatego, że nawiązywała do cyklu Herberta. Miałem świadomość (również dzięki świetnym, jak na tamte czasy, sekwencjom „filmowym"), że gdzieś tam, przy użyciu Przyprawy (ekwiwalent LSD) imprezują moi ulubieni bohaterowie, snując sięgające przyszłych mileniów intrygi. Niestety, kolesie z Zachodniego Lasku odrzucili możliwość zrobienia Dune 3 (czemu, przecież cykl Herberta to chyba coś około 7 części?). Powstał C&C, który nie wniósł do gatunku tyle, ile się spodziewałem, a w warstwie fabularnej (która ma stwarzać „klimat") przyniósł klęskę. Zamiast demonicznego barona Harkonnena i przebiegłego Imperatora dostaliśmy jakiegoś sobowtóra Liroya (boss NOD) i gejowatego kolesia z GDI. To dobre do puszczania na Polsacie między konkursami audiotele, ale nijak nie nadaje się na filmiki do gry strategicznej.

W Red Alert też nie jest lepiej. Może dla tzw. Unii Europejskiej takie rzeczy są podniętą, ale co to za wybór dla nas, Polaków: walka po stronie Aliantów (którzy zdradzą nas w Jałcie) lub Sowietów. Szkoda, bo sam temat alternatywnej historii II wojny światowej jest ciekawy. Chętnie zagrałbym np. w Red Alert 2, w którym Polacy po udanej wojnie 1920 r. zostają otoczeni szacunkiem, zawierają szereg paktów i w 1939 r. stają do walki z ZSRR i Niemcami wspomagani przez Anglię i Francję (w konflikt można by wmieszać Obcych) [I co jeszcze? - gen. B.]. Żeby było jasne, taka wersja wypadków w świecie rzeczywistym byłaby przeze mnie mile widziana.

Właśnie na niebie zabłysła pierwsza gwiazda, pewnie ten koleś w czerwonym dresie (bez pasków) już mi coś zostawił pod moim magicznym drzewem. Pojdę zobaczyć, co. Jeżeli znowu rózgę, to może go jeszcze złapię i wymienię na wymarzony komplet pejczy.

Pitbull

Ciekaw jestem, w jakich to wielu pismach skrytykowano nieszczęsnego Dungeon Keepera. Nie przypominam sobie negatywnych recenzji ani w polskich, ani w zachodnich magazynach. Jedynym wyjątkiem są opinie niektórych naszych Czytelników, drukowane w EKG (i opinia niżej podpisanego generalissimusa). Historyjki w C&C i RA nie są aż takie złe. Choć prawda, kiedy czyta się sztampowe wstępy do wielu RTS-ów, to człowiekowi po pierwsze - flaki się przewracają, a po drugie - wszystko mu się miesza (bo podobne jedno do drugiego jak Kwaśniewski do prosiaka). Napisz, czy dostałeś komplet wymarzonych pejczy!

MYTH

Nareszcie. Od czasu Dune II rynek strategii tylko pozornie się rozwija. Pojawiły się setki klonów tej gry, jedne lepsze, drugie gorsze. Gdy większość firm, w tym wielkie korporacje (np. Blizzard), próbuje wykrzesać coś nowego, oryginalnego, bazującego na tak już starym wzorcu (Dune II), niepozorna firma Bungie opracowała równie przełomowy hit - grę Myth: The Fallen Lords. [Recenzja gry na str. 21 - przyp. red.]

Co w tej grze jest tak specjalnego? Po pierwsze - ma świetnie dopracowany engine 3D. Grafika bije Warcrafty, Command & Conquery i Ciemne Kolonie na głowę. Muzyka także na wysokim poziomie, a na szczególną uwagę zasługują dźwięki. Do tego ciekawa fabuła umiejscowiona w świecie fantasy i oczywiście to, co stratedzy lubią najbardziej - wojna i taktyka.

W Myth, jako chyba pierwszym RTS, części ciała i odzienie po zabiciu jednostki nie znikają z pola bitwy, mogą być tylko miażdżone i rozszarpywane na mniejsze części. Dzięki kluczowemu znaczeniu grawitacji i rozłożeniu jednostek w przestrzeni, rozwiązania taktyczne zadowolą nawet najbardziej zagorzałego gracza turowego. Nie ma tu bowiem baz, fabryk czy kopalni. Po prostu czysta wojna! Każda jednostka z upływem czasu zyskuje doświadczenie, występują też weterani i bohaterowie.

Aż trudno zauważyć w tej grze jakieś wady (choć pewnie ekspertom z Gamblera się to uda). Więcej informacji o samej grze znajdziecie na mojej stronie internetowej pod adresem http://friko2.onet.pl/ka/mythmike/. Radzę już zbierać kasę (około 165 złotych) i lecieć do sklepu. Ta pozycja powinna być oznaczona etykietką: To trzeba kupić! Aby grać w Myth w trybie multiplayer, trzeba mieć oryginalną grę i swój numer identyfikacyjny. A naprawdę warto.

Mithrandir
redmike@friko.onet.pl
http://friko2.onet.pl/ka/mythmike/
http://www.geocities.com/TimesSquare/Battlefield/8534/
http://friko.onet.pl/ka/redmike/

ODPOCZYNEK WOJOWNIKA

Wszystkie kawały nadesłał **Sebastian Kaczorowski**.

1. Dlaczego blondynki nie lubią oranżady w proszku?
   Bo nie wiedzą, jak wlać pól litra wody do tej małej torebeczki.
2. Co ma wspólnego blondynka z torami kolejowymi?
   Były kładzione na obszarze całego kraju.
3. Jaka jest różnica między blondynką a jumbo-jetem?
   Nie każdy był w jumbo-jecie.
4. Jaka jest różnica między mądrą blondynką a Yeti?
   Kilka osób widziało Yeti.
5. Czemu blondynka cieszy się, że ułożyła puzzle w 4 miesiące?
   Ponieważ na pudełku napisano: od 2 do 5 lat!
6. Jak zapewnić rozrywkę blondynce na wiele godzin?
   Wystarczy napisać „PROSZĘ ODWRÓCIĆ" na obu stronach kartki.
7. Co to jest: szkielet blondynki stojący w szafie?
   Mistrzyni ubiegłorocznej zabawy w chowanego.
8. Jaka jest różnica między blondynką a toaletą?
   Toaleta nie będzie chodzić za Tobą po użyciu.
9. Policjant zatrzymuje blondynkę jadącą pod prąd ulicą jednokierunkową.
   Policjant: Czy pani wie, gdzie pani jedzie? Blondynka: Nie wiem, ale gdziekolwiek by to było, to muszę być solidnie spóźniona, bo wszyscy już wracają!
10. Jakie są najgorsze cztery lata w życiu blondynki?
    Ósma klasa.

E-mail:SQ9LBK@GW.OK0NTU.AMPR.ORG

PS Osobiście nic nie mam do blondynek. Mam koleżanki blondynki, które nawet lubią te dowcipy, a jedna z nich powiedziała: kawały o blondynkach wymyśliła jakaś zazdrosna brunetka.

Co prawda, niektórzy z Was twiedzą, że dowcipy o blondynkach służą nam jako wypychacz miejsca, więc umówmy się, że będziemy je publikować raz na dwa miesiące (a jeśli nie będziecie ich nadsyłać, to w ogóle z nich zrezygnujemy).

generalissimus Bócevau w imieniu Kolegium Połączonych Sztabów
jacekpie@lupus.waw.pl



W tym miesiącu niewiele nowego: powrót do przeszłości i opinia o grze NBA Live 98 (recenzję możecie przeczytać na str. 24). W sumie tylko dwa listy, ale na tyle obszerne, że dla mnie nie pozostało już wiele miejsca. Chciałbym więc tylko przypomnieć o plebiscycie KSG na najlepszą grę sportową (zasady w styczniowym KSG). Czekam też na Wasze zapiski najefektowniejszych bramek (szczegóły w lutowym KSG) i taktyki zwycięstwa do nowych gier, które pojawiły się na rynku (do czego apeluję od zarania Klubu).

Kristoff (kristoff@lupus.waw.pl)

Sekcja piłki nożnej

Amiga wiecznie żywa?

Zachęcony pochlebnym artykułem na temat SWOS [Gambler 12/97 - przyp. red.], postanowiłem chwycić za pióro (ahem... tzn. klawiaturę) i osobiście dołożyć swoje 12 groszy. Otóż, jak to wynika z wyżej wspomnianego artykułu, komputerowe kopanie balona to nie tylko seria FIFA 'XX, Actua czy też KickOff. Jest gierka, która w pełni zasługuje na określenie „stara, ale jara", raczej mało znana, a szkoda. Mam na myśli Goal!, czyli bodajże ostatni produkt firmowany nazwiskiem Dino Diniego (starzy soccerzyści-wyjadacze powinni wiedzieć, o kogo chodzi...).

O samej gierce później, na początek to, co najważniejsze, czyli wymagania sprzętowe. Otóż do pełnego rozkoszowania się grą Goal! potrzebne jest minimum 1 MB RAM i... Amiga 500 ;). Naturalnie, ktoś może zauważyć, że istnieje wersja na peceta, ale jest ona tak żałosna, że szkoda słów (zresztą, jak każda amigowa konwersja). No, ale ostatecznie... Wracając do Amigi - skoro nie mamy tejże w domu pozostaje albo rezygnacja, albo emulacja.

Zajmijmy się tą drugą możliwością. Uruchomiłem grę pod emulatorem UAE (jest do zdobycia pod http://www.netrunner.com.br/dosuae/ - wersja dosowa, istnieje też wersja pod G95 i Linuxa. Sama gra leży na http://prim1.aqcom.com/lazarus/ lub u któregoś ze znajomych amigowców. (Z emulatorem dostarczone są odpowiednie narzędzia do przenoszenia softu.) Jak to odpalić? Hm... ten fragment jest mniej przyjemny - żeby można było grać bez specjalnych skoków potrzeba minimum P120. Minimum - bez dźwięku, w niskiej rozdzielczości (nie, żeby dało się w wysokiej, o nie...) - po prostu rozmiary ekranu Amigi są nieco inne (320×256) i żeby to porządnie wyglądało, trzeba emulować grafikę przy użyciu np. 640×480. Inaczej ekran wygląda średnio ciekawie, a animacja jest trochę skokowa... no cóż. Ale, jeśli ktoś ma taki proc, to podaję, jak ustawić opcje w emulatorze (od wersji 0.69 jest wygodne menu). Łopatologicznie, bo nie wszyscy muszą znać się na Amigach.

1. **Disk Settings:** DF0:goal-1.adf, DF1:goal-2.adf (.adf to obraz amigowej dyskietki), ewentualnie ze ścieżką do plików.
2. **Video Settings:** tutaj ważne jest Video Mode - najszybciej w 320×200, im większa rozdzielczość tym lepiej; Frame Rate - określa, co która klatka będzie wyświetlana, z resztą można poeksperymentować.
3. **Memory Settings:** najlepiej 1024K chip, 0K fast, 0K bogo, aczkolwiek z innymi ustawieniami też powinno pójść; ROM Image to plik z obrazem ROM Amigi (Kickstart) - zazwyczaj plik kick.rom, kick13.rom itp. Odpalałem na 2.0 i działało.

Pozostałe ustawienia nie powinny mieć specjalnego znaczenia, ale gdyby coś nie działało, to można pogrzebać. A najlepiej to RTFM :-) [przeczytaj p... podręcznik - tłum. red.].

No dobra, teraz coś o samej gierce. Mówiąc wprost, to najlepsze odwzorowanie gry na boisku. SWOS się chowa, nie wspominając o reszcie. Banalnie proste sterowanie, szeroka gama różnych zagrań i fenomenalna miodność. Jaką zagrywkę możemy wykonać? Strzelić precyzyjnie po ziemi, mocno i wysoko, mocno i po ziemi, przelobować bramkarza, podkręcić, zagłówkować do przodu i w tył, uderzyć piętą, przewrotką, podać, walnąć z woleja, odegrać z pierwszej piłki, odegrać głową, przyjąć na klatę, przyjąć na nogę (w celu okiwania przeciwnika - np. pełne kółeczko o 360° + założenie siaty - piękna sprawa). Nie zapominajmy o zagraniach mniej eleganckich - możemy przeciwnika delikatnie pchnąć, podstawić mu nogę, wejść ostro ciałem, no i oczywiście szpetnie przyciąć :-). I to wszystko przy użyciu jednoprzyciskowego joya! FIFA sucks...

Ponadto bramkarz łapie jak należy, ale jeśli dobrze uderzysz to wpuści - nie jest żadnym supermanem, no i nie oszukuje, zabierając Ci piłkę z odległości pięciu metrów. Algorytmy odbicia piłki od słupków i poprzeczki to najlepsza robota, jaką w życiu widziałem (a grałem prawie we wszystkie ważniejsze tytuły). Zmiany w ustawieniu, jak również braki zawodników (po czerwonej) są wyraźnie odczuwalne. No i najważniejsze - komputer gra REWELACYJNIE - niektóre jego zagrywki powodują opadanie szczeny i gwizdy zachwytu (vide 60-metrowe podanie na pole karne, odegranie głową na drugie skrzydło i wolej w okienko z 15 metrów; a to JEST trudne, nie tak jak w FIFA Soccer, gdzie tak wygląda co druga akcja).

To tyle o waletach, pora na zady. Jeśli chodzi o otoczkę okołomeczową, to pan Dini dał ciała. Można grać ligę, puchar, mecz (nie)towarzyski oraz na punkty z komputerami (takie coś dziwaczne). I to wszystko :-(. Następna wada to maksimum 4 czerwone kartki na mecz :-). No i ciekawy buraczek - faceta z czerwoną możemy ZMIENIĆ... Aha, jeżeli ktoś szuka odjazdowej grafiki z teksturowanymi gostkami i supportem dla Monstera, to raczej nie tu... Za to do plusów można zaliczyć zachowanie kibiców - wyją, wrzeszczą, gwiżdżą i walą w bębny... atmosfera stadionu pełnego hooligans! Powinienem chyba jeszcze coś napisać w podsumowaniu, ale brakuje mi już pomysłów. Napiszę tylko, że warto. WARTO JAK CHOLERA...

Chektor (chektor@zeus.polsl.gliwice.pl)

Sekcja koszykówki

NBA Live 98

Przed ukazaniem się NBA Live 98, w mojej głowie kotłowało się mnóstwo niewiadomych i pytań bez odpowiedzi. Jedna rzecz była pewna ponad wszelką wątpliwość: aby następczyni NBA Live 97 - gry piekielnie dobrej, by nie rzec rewelacyjnej - nie okazała się gorsza od swej poprzedniczki, programiści EA Sports musieliby się zdobyć na ogromny wysiłek. I tak się właśnie stało.

Co się zmieniło? Zacznijmy od rzeczy zauważalnych już na pierwszy rzut oka, czyli grafiki i dźwięku. O ile użycie w pełni trójwymiarowych, pokrytych teksturami postaci wraz z systemem Virtual Stadium już w NBA 97 nie pozostawiało wiele do życzenia - ot, gdzieniegdzie na zbliżeniach zawodnicy nie prezentowali idealnych krągłości czy w pełni symetrycznej budowy - o tyle w całości pokryci wielokątami, perfekcyjnie animowani zawodnicy w NBA 98 zmuszają do wydawania jęków zachwytu po każdej udanej akcji. I nie ma już w tym momencie znaczenia fakt, że każdy z ponad 300 dostępnych graczy ma twarz zeskanowaną z fotografii swego amerykańskiego odpowiednika...

Na tak różnorodne zachowania zawodników duży wpływ miał także rewelacyjny - w pełnym tego słowa znaczeniu - motion capturing, obejmujący również tak potrzebne w grze każdego koszykarza elementy gry, jak wszelkiego rodzaju dryblingi (przełożenie piłki między nogami, za plecami etc.), piwoty, rzuty z odchylenia do tyłu, z biegu i mnóstwo innych różności na czele z tym, co tygrysy lubią najbardziej - spektakularnymi wsadami nad usiłującym w tym przeszkodzić obrońcą rywali (polecam opcje „slow motion"). Nowinką w serii EA Sports jest także zróżnicowanie wyglądu graczy na podstawie ich warunków fizycznych - na parkiecie Charles Barkley (tak, tak - dobrze słyszycie!) rzeczywiście wygląda na swoje 198 cm i 125 kg, a Kenny Anderson (183 cm i 74 kg) jest od niego wyraźnie... hmm, mniejszy.

W kwestii udźwiękowienia gry zmieniło się niewiele, ale za to zdecydowanie na plus - teraz obok żywiołowych reakcji publiczności, tudzież innych odgłosów, pojawił się komentarz Verne Lundquista, sprawozdawcy stacji TNT Sports.

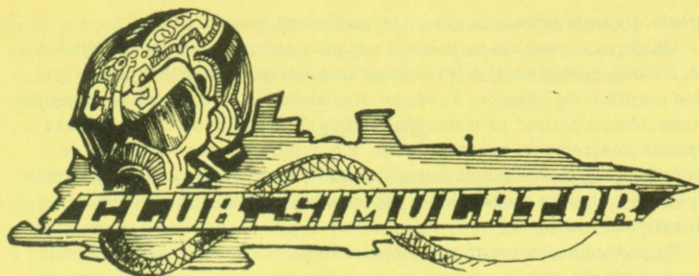
Nie można wiele zarzucić grywalności - gra się płynnie i, co chyba najważniejsze, zostało wyeliminowanych wiele denerwujących błędów z poprzedniej wersji (np. nie jest już możliwe zablokowanie olbrzyma o wzroście 7 stóp, wkładającego piłkę do kosza, przez rozgrywającego mierzącego niecałe 6, skaczącego za jego plecami...), a uroków rozegrania pełnego 82-meczowego sezonu (a potem Playoffs!) nie sposób przecenić.

Oprócz wspomnianych już poprawek i fajerwerków graficznych nowinką jest także możliwość sprawowania funkcji menedżera wybranej drużyny (włącznie z wybieraniem przyszłych talentów w drafcie!) oraz rozegrania konkursu rzutów za 3 pkt. w dowolnej obsadzie. Każdy zawodnik zyskał teraz nowy współczynnik określający ogólną „siłę" jego gry - szczegół istotny przy dokonywaniu tzw. trade'ów, czyli wymiany zawodników. W poprzednich wersjach po takiej wymianie trzeba było ręcznie edytować składy drużyn uczestniczących w transferze, ustalając pierwsze piątki oraz kolejność wchodzenia do gry pozostałych zawodników. W NBA 98 komputer sam dokona wszelkich niezbędnych zmian, nie dopuszczając do sytuacji, w których center gra na pozycji rozgrywającego i odwrotnie. Pojawiła się także możliwość edycji parametrów dowolnego gracza z już stworzonych przez programistów EA Sports.

Niestety, nie ma róży bez kolców. Postęp graficzno-dźwiękowy pociągnął za sobą znaczny wzrost zapotrzebowania na moc obliczeniową. Podawana przez producenta minimalna konfiguracja sprzętowa (Pentium 100, 16 RAM i karta graficzna 1 MB) ma się nijak do rzeczywistych wymagań - na takim sprzęcie po prostu nie da się grać... Na moim K6 200 MMX (32 RAM, Virge 4 MB) NBA 98 „chodzi" zupełnie przyzwoicie w trybie pełnoekranowym, po wyłączeniu odbić graczy na parkiecie i ustawieniu rozdzielczości kibiców na LOW... Akcelerator graficzny wykorzystujący chip 3Dfx „strongly recommended". Cóż, znak czasów.

Krzysztof Jagiełowicz

PS Na koniec jeszcze jeden optymistyczny akcent - gra działa tylko pod Windows 95.



Heloł Symulomaniacy! I znów, mimo wszelkich możliwych przeciwności losu, witam w Klubie! Niestety, w poprzednim numerze Gamblera Klubu nie było. Winę ponosi nierozciągliwość TeTe i ja sam (większą jej część). Mogę tylko dołożyć starań, żeby więcej się to nie powtórzyło. A teraz czas na konkrety.

Za nami świąteczno-bożonarodzeniowe nasilenie gier. W istocie i parę symulatorków wydano. Zacznijmy od pojedynku dwóch F-22 - iF-22 Air Superiority Fighter vs. F-22 Air Dominance Fighter - w którym zdecydowanym zwycięzcą jest F-22 ADF (opisy obu gier, z uzasadnieniem wyniku pojedynku, na str. 92-98). Do tego dochodzi Longbow 2 - oczekiwany następca jednego z najlepszych symulatorów Apache'a. To są najważniejsze pozycje z mojego punktu widzenia. A teraz jak zwykle to, co zwykle...

Ogłoszenie (matrymonialne)

Poznam miłą, urodziwą (wiek bez znaczenia), specjalistyczną przepustnicę do symulatorów lotu.

Podpisano:

Logitech Wingman Extreme jr.

Za fajerą

Od: Adam Sitek
Do: col. Zgred Killer (Club Simulator)

„Piszę do Club Simulator pierwszy raz (kiedyś musiało to nastąpić) na apel Col. Zgred Killera, asa przestworzy itp. o przysyłanie czasów zdobytych w grze Need for Speed 2 [czasy na końcu, teraz mięsko, dotyczące MOTO RACERA - ZK.].

MOTO RACER to też jest prawie symulator, tylko na dwóch kółkach. Czytam Gamblera regularnie od dechy do dechy, a co za tym idzie również TeTe i najlepszy w niej Club Simulator, ale nie zauważyłem ani jednego słowa o symulatorach motocykli. Może dlatego, że tak naprawdę to ich nie było. Ale teraz jest i to jaki! Moim zdaniem, to jeden z lepszych symulatorów wyścigowych. [To są wyścigi, a nie prawdziwy symulator, ale może trochę zahaczają o mój ulubiony gatunek, więc możemy się tym zająć - ZK.] W tej grze naprawdę czuć prędkość, sam motor zachowuje się jak prawdziwy (tylko to turbo), motocyklista to prawie żywy rajdowiec, no i to przyspieszenie.

Teraz kilka rad, jak jeździć tą rakietą zwaną Kawasaki Ninja (oczywiście w tej grze).

Przede wszystkim, przy wyborze motocykla należy od razu zmienić skrzynię automatyczną na ręczną, a to z tego względu, że ma się większą prędkość maksymalną o 4-6 km/h. Niby różnica nieznaczna, ale bicie rekordów nie obejdzie się bez tego. Sam próbowałem i ani rusz. Na początku może trochę problemów sprawiać start, dlatego że motor od razu rusza z jedynki i szybko wchodzi na obroty. Mój sposób na ten problem to trzymanie gazu do oporu, a gdy gościu krzyknie „GO", szybko zmieniam bieg na drugi i trzeci, potem daję po Turbo (klawisz Space) i jeszcze szybciej biegi 4, 5 i 6. No i jest te 280 km/h bez problemu, potem tylko jazda bez ocierania się o bandy, by nie tracić prędkości i nie redukować poniżej 6 biegu. Aha i cały czas turbo i turbo, do oporu!

Na ostrych zakrętach (i przed nimi) nie zaleca się „turbowania" motoru, bo sami możemy zostać nieźle poturbowani. Jeżeli już, to tylko gdy motor jest maksymalnie „położony" i wychodzi z zakrętu na prostą. Inny sposób to delikatne naciskanie turbo (nie do końca). Do jazdy polecam szczególnie widok zza pleców kierowcy (klawisz F5) jak najbardziej oddalony, mamy wtedy więcej czasu na odpowiednie wejście w zakręt, bo widać trochę więcej trasy przed nami.

Kolejną bardzo istotną sprawą jest odpowiedni dobór motoru do trasy. Każdego Ninja charakteryzują cztery cechy: przyspiecha (ACCELERATION), maksymalny spid (SPEED), przyczepność (GRIP), no i hample (BREAK). Pierwsze motory różnią się nieznacznie (podobny Grip), w następnych zmienia się prędkość i przyspieszenie kosztem przyczepności. Moim faworytem jest ten czarny, jego prędkość max z ręczną skrzynią i przy używaniu turbo wynosi 308 km/h (może da się wycisnąć nim i 309?). Bardzo dobrze spisuje się na trasie Speed Bay, zupełnie nie radzi sobie na Rock Forest (za dużo zakrętów, a z jego przyczepnością jazda zmienia się w lot koszący nad ziemią). Nieźle jedzie się nim po West Way, ale to już wymaga dużej praktyki.

Na West Way radzę używać tego niebieskiego zaraz za czerwonym, wprost idealny (przyczepność i prędkość ma bardzo dobre). Na miasto, czyli Red City najlepszy jest ten biało-czerwony, ma dobrą przyczepność, mniejszą prędkość, ale bardzo dobre przyspieszenie. Uwaga, na tej trasie trzeba używać hamulców!

Teraz chciałbym pochwalić się swoimi czasami (nie wiem, czy jest czym, ale od czegoś trzeba zacząć) na trasie **Speed Bay**. Czarny motor, ręczne przełożenia, tryb Practice, 4 okrążenia.

Oto one:

Lap record: 00:37,96

Best Race 4 laps: 02:40,49

Na koniec jeszcze kilka obiecanych czasów z **Need for Speed 2**:

Proving Grounds	best lap:	0:48,96	arcade	McLaren F1
Outback	best lap:	1:22,37	arcade	McLaren F1
North Country	best lap:	2:10,87	arcade	Lotus GT1
Mediterraneo	best lap:	1:42,96	arcade	McLaren F1
Mystic Peaks	best lap:	2:47,09	arcade	F50
Monolithic Studios	best lap:	1:44,53	arcade	McLaren F1"

Adam Sitek

Listy

„Witam Sz. Kolegę ZGREDA KILLERA!!! [Sie ma! - ZK.]

Pozdrowienia przesyła długo uziemiony pilot „Lt. Gunman" Rożalski. Pościągałem sobie z netu wszystkie obrazki z Falcona i jestem zachwycony. Wygląd terenu, np. dżungli z daleka czy z bliska (sic!) po prostu rządzi, „fafnaście" jak foto, tylko tekstura linii brzegowej mogłaby się rzadziej powtarzać i niebo mogłoby być lepsze, ale co tam, przychrzaniam się - tandem Spectrum Holobyte/MicroProse z pewnością to poprawi. Pamiętam przecież tego typu obrazki z Top Guna - różnica między nimi a wersją końcową to niebo a ziemia.

Tak w ogóle to chyba szykuje się ogólny wysyp symulatorków: TFX3 [TFX3 to F-22 Air Dominance Fighter - wysyp już trwa ZK.], Red Baron 2, X-Fighters, Pro Pilot, Flight Smulator 98, Flight Unlimited 2, F-22 Air Superiority Fighter. Ciekawe, ile z tego będzie symulatorami, a ile symulowanymi strzelankami...

Dotąd na łamach Club Simulator tylko raz (4/97) była poruszana kwestia Internetu. Może ktoś z klubowiczów napisze kilka zdań o jakimś serwerze symulowanym - przecież gdzieś cuś takiego jest. Przyznam się, że jestem trochę zielony w tych sprawach [jestem za, czekam na kontakt od symulatorowca-internetowca - ZK.].

Mam małą ofertę skierowaną do wszystkich z Warszawy. Jeżeli ktoś ma modem i ochotę na mały dogfight to proszę bardzo - tylko wcześniej lepiej skontaktować się mailem. Adres poniżej.

Ognia z rury życzy"

Lt. Gunman (roxer@supermedia.pl)

Co do oferty, panie Gunman, to mamy jeszcze zaległy rewanżyk z Gambleriady (Top Gun). Czekam na e-mail (wojset@lupus.waw.pl) z adresem i telefonem.

Inny list, od Daniela Nowaka nawiązuje do **Rally Championship**:

„Ja wyciągnąłem 2 min 38,64 s na Subaru, ale nie lubię zostawać w tyle i od jutra zaczynam znowu jeździć na czas."

Daniel Nowak

Odpowiem tak: mój najlepszy czas wynosi 2 min 35,2 s. Oczywiście, Subaru Impreza - wiem, że można go jeszcze poprawić o 2-3 sekundy (a może więcej).

Konkurs „Kit Car"

Na razie dwie prawidłowe odpowiedzi przysłali tylko **Jarosław Zagórny** i **Daniel „Channel 17" Nowak**. To oni obejmują wspólnie prowadzenie w klasyfikacji generalnej. A oto odpowiedzi:

Pytanie 1

Firma Remus wytwarza sportowe układy wydechowe. Mówię Wam, dźwięk wydobywający się z tłumika Remus jest piękny. Wiem to z własnego doświadczenia.

Pytanie 2

Rajdowym Mistrzem Świata został w 1996 r. fiński kierowca, Tommi Makinen jadący A-grupowym Mitsubishi Lancerem Evo III.

Podsumowanie

I w ten sposób następny odcinek Klubu dobiega końca. Pozostała jeszcze tylko jedna rzecz - wstępnie „puszczę farbę". Tajna wieść głosi, że na najbliższej Gambleriadzie odbędzie się II Turniej Rally Championship. Zobaczymy, czy uda mi się wyegzekwować od Alexa dotrzymanie przyrzeczenia... Zapraszam już jednak do wysyłania zgłoszeń - najlepiej na dyskietkach przysyłać pliki z podkatalogu VAR. Ja sobie obejrzę zapisane tam Wasze wyniki i wybiorę najlepszych rajdowców (dotyczy także X-Miles).

col. Zgred Killer



Lands of Lore 2 – Guardians of Destiny (cz. 1)

Poniższe rozwiązanie obejmuje jedynie najważniejsze problemy, gdyż prowadzenie „krok po kroku" zajęłoby dwa razy więcej miejsca. Przedstawiłem tu jedną z dwóch dróg ukończenia przygody. Możliwy jest bowiem trochę inny sposób rozwiązywania problemów, jeżeli Luther zachowuje się jak szaleniec i morduje wszystkich po drodze.

The Caves of Draracle

Rozpoczynasz grę przed wejściem do jaskiń. Zbierz najpierw zielone zielsko (uzdrawiające), zdejmij stalaktyt (na razie posłuży Ci za miecz) i wejdź do środka. W jaskiniach natkniesz się na gwardzistów. Nie kieruj się w stronę drugiego wyjścia z jaskiń (tam, gdzie na zewnątrz czekają żołnierze), chyba że chcesz obejrzeć ładny filmik o tym, jak Luther ginie. Ostatni żołnierz (zobaczysz go, kiedy Luther zmieni się w potwora) ma przy sobie przyzwoity ekwipunek.

Kiedy Luther jest potworem, może już popchnąć ogromny głaz zagradzający przejście. Trafisz do nowego, podziemnego obszaru. Odszukaj jezioro z wpływającymi do niego rzeczkami i znajdź stalaktyty, z których skapuje woda. Rozbij je mieczem, a wtedy woda ruszy i obejrzysz scenę z topiącymi się żołnierzami. Pozbieraj ekwipunek (m.in. halabarda i Mana Foil). Kiedy zobaczysz solidne kamienne drzwi, musisz pociągnąć za oba skrzydła. Wejdź do środka, a gdy usłyszysz za sobą żołnierzy, uderz w podpiłowaną kolumnę. Przejście zawali się. Idź na prawo, znajdziesz się w pomieszczeniu z drzwiami. Jedne trzeba otworzyć rozcinając łańcuch (w środku Magic Stone), w drugich są skrzynki (po ułożeniu ich w piramidkę można wejść do pokoju na górze, ale nie ma tam niczego ciekawego).

Za barykadą znajdziesz sługę Scotii, który chce ofiarować Ci prezent (ale umiera i nie można się do niego dostać). Dojdziesz do ogromnej jaskini z płomieniami w środku. Uważaj na pająki (zwłaszcza, jeśli przybrałeś postać szczura). Kiedy w szczelinie jaskini zauważysz strażnika, możesz użyć czaru Spark, który podpali czarne kałuże (pewnie nafta), a wraz z nimi żołnierza. Dojdziesz w końcu do drewnianego mostu nad podziemną rzeką. Żołnierz zamknie za Tobą bramę. Użyj dźwigni koło wejścia na most, aby otworzyć przejście po prawej stronie. Zabierz z pokoju broń (miecz, kusza) oraz kryształ i wróć na most. Gdy znajdziesz się po drugiej stronie, usłyszysz krzyki żołnierzy - możesz wrócić i zabić ich. Spotkasz się z Draracle i zostaniesz wysłany na południowy kontynent (możesz powrócić dwukrotnie, żeby zobaczyć dodatkowe filmy).

The Halls of Draracle

Zanim trafisz do południowej dżungli, możesz jeszcze odnaleźć kilka cennych przedmiotów. Najpierw zabierz przedmioty ze stołu w pierwszym pomieszczeniu (tam, gdzie jest znieruchomiały szkielet), potem kliknij na zasłonę, a otworzy się tajne przejście. Kiedy wkroczysz w korytarz, droga powrotna zostanie odcięta.

Po korytarzach pęta się sporo szkieletów. Nie zaczepiają Cię, ale po ich zlikwidowaniu zyskasz doświadczenie. Znajdziesz tutaj niezły miecz w kolorze tęczy i topór. Kiedy będziesz brał topór, zamienisz się w szczura. Zostań na postumencie, a potem przemknij kanałem pełnym zielonej cieczy do góry. Na półkach znajdziesz czarodziejskie pergaminy (czar Summon od razu zapisz do księgi czarów). Odszukaj wajchę, a otworzy się przejście i trafisz z powrotem do korytarzy. Można tu jeszcze znaleźć Lightning Crystal (jest schowany w małym pomieszczeniu, w dziurze zasłoniętej przez różne śmieci, musisz je wcześniej odgarnąć) oraz Dragon Stone. Ten drugi uzyskasz, stosując czar Spark przed kratą, przez którą nie można przejść. Będzie to zielony kryształ, który oddzieli się od większej całości.

Aby wydostać się z Draracle Museum, w korytarzu z obrazami najpierw odsuń obraz przedstawiający zamek i pociągnij za dźwignię. Potem odszukaj pokój, w którym znajduje się ogromna klepsydra. Teraz musisz się spieszyć! Rozbij klepsydrę i gdy tylko zobaczysz, że ściana obok pęka, wal w nią mieczem. Kiedy wybijesz dziurę, przejdź przez nią. Jeśli będziesz zwlekał - Luther stanie się starym człowiekiem. Teraz prosto korytarzem do drzwi, za którymi słychać chrapanie. Uprzejmy smok przewiezie Cię na południe i znajdziesz się w dżungli.

Huline Jungle

Dżungla to dość spory i zagmatwany teren. Najpierw porozmawiaj ze strażnikiem koło bramy wioski. Dowiesz się, że prowadzone są poszukiwania dwóch zaginionych osób. Dopóki te osoby nie zostaną odnalezione, brama będzie zamknięta. Dalej, w lesie, spotkasz dwie kobiety z wioski, też z nimi porozmawiaj. Z dżungli prowadzi droga do świątyni. Należy uważać, aby nie przechodzić przez most (bo się załamie), tylko ścieżką wśród drzew po lewej stronie. Na razie jednak nie ma po co odwiedzać świątyni.

Musisz skierować się na północ i odnaleźć samotny dom (za zielonymi pagórkami), porozmawiać z jego mieszkanką, zabrać Gargoyle Bracers i łuk oraz przyjrzeć się mieczowi Firestone. Niedaleko jest teren pełen zeschniętych drzew. Musisz patrzeć na mapę, bo niektóre przejścia są zarośnięte. Można je wycinać mieczem (ale potem zarastają) lub wypalać czarem. Dojdziesz do wejścia do jaskiń. W dżungli możesz jeszcze odkryć norkę, w którą dasz radę wpełznąć tylko jako szczur i która poprowadzi Cię długim korytarzem do obszaru nad rzeką.

Na podeście strzeżonym przez kamienne gargulce znajdziesz pergamin Summon (trzeba szybko uciekać, bo gargulce strzelają płomieniami, a droga zostaje zablokowana - najlepiej poczekać, aż Luther zamieni się w szczura). Jeżeli jednak znalazłeś ten pergamin wcześniej w The Halls of Draracle, nie ma po co tu wchodzić.

Hive Caves

Jaskinie wyglądają groźnie, ale musisz tylko uważać, aby nie wejść w zielone płomienie, które mogą wywołać zatrucie. W jaskiniach musisz najpierw poradzić sobie z ogromnym pająkiem, który porwał kobietę i jej dziecko. Wykończyłem go, strzelając z łuku z korytarza po prawej stronie. Trzeba uważać, bo pająk ciągle zmienia pozycje i potrafi znaleźć się nagle za plecami Luthera. Gdy strzelasz z korytarza, to nawet do Ciebie nie podejdzie. Gdy pająk zginie, na północy otworzy się przejście (w jaskini, w której słychać kobiecy szloch). Porozmawiaj z kobietą, a ona pójdzie do wioski.

W Hive Caves możesz też znaleźć zbroję (jest ukryta w czymś, co przypomina kamień obrośnięty wodorostami) i żyłę bursztynu. Bursztyn znajduje się za jaskinią wypełnioną lawą. Przez lawę możesz spokojnie przejść: rani, ale nie zabija. Z jaskiń powinieneś również zabrać ogromny miecz, który wisi na ścianie między dwiema statuami. Zaraz po zabraniu miecza musisz błyskawicznie uciekać do tyłu, bo strop zawali się - jeśli nie wycofasz się na czas, zginiesz. Teraz możesz wrócić do wioski.

Huline Village

Brama wioski tym razem stanie przed Tobą otworem. Masz tu kilka zadań do wykonania. Odwiedź tawernę i porozmawiaj z Baccatą. Znajdź człowieka ukrytego za skrzyniami, poda Ci hasło. Idź do wioskowego czarodzieja i zabierz to, co możesz od niego zabrać. Odwiedź króla wioski.

Opuszczony dom to miejsce tajnych spotkań złodziei. Jeżeli znasz już hasło, wpuszczą Cię do środka. Zdobędą dla Ciebie miecz Firestone, jeśli Ty zgodzisz się zabić ochroniarza króla. Możesz go wykończyć z łuku, stojąc naprzeciw niego, ale uwaga: z wieżyczek strażniczych zaczną do Ciebie strzelać zatrutymi strzałami. Jeżeli przesuniesz wajchę na ścianie, w miejscu, w którym stał ochroniarz otworzy się brama do królewskiej siedziby. Możesz zabić króla i obrabować go. Kiedy wrócisz do kryjówki złodziei otrzymasz miecz i zostaniesz wyprowadzony tylnym wyjściem z powrotem do dżungli.

U wioskowego czarodzieja możesz naprawić miecz w zamian za Power Orb, ale to w sumie gra nie warta świeczki - Firestorm to dużo lepszy sprzęt. Przed wejściem do Hive Caves musisz zaopatrzyć się w wosk (jest w wiosce, za karczmą, ale możesz też zebrać go w pszczelich ulach w dżungli).

Hive Caves (2)

Teraz idź do świątyni na południowym wschodzie dżungli. W bibliotece znajdziesz czarodziejkę Dawn - po rozmowie z nią będziesz mógł wejść do brata Juliana. Dostaniesz czarodziejski flet, który pomoże Ci zwiedzić nie odkryte dotąd tereny w Hive Caves. Udaj się tam i skieruj na zachód. Jest tam ściana z runami. Idź na kraniec drogi i użyj fletu. Wtedy przyjedzie winda i będziesz mógł zwiedzić dolne poziomy (przyciski na pręcie odpowiadają kolejnym piętrom).

Na pierwszym piętrze są trzy bloki - gdy je ruszysz, otworzy się uzdrawiająca fontanna. Na drugim piętrze jest pająk, a w jego kryjówce z tyłu - dwa kryształy i sieć. Na trzecim piętrze znajdziesz Speaking Stone i tunel prowadzący dwa poziomy niżej (tylko dla szczurka). Na czwartym poziomie musisz ruszyć trzy bloki, jest tam następny pająk. Znajdziesz też kryptę z ręką umarlaka, a na jej palcu Ring of Regeneration. Na piątym poziomie zamknie się za Tobą ściana. Potem musisz uaktywnić runy na ścianie (lewy, lewy, górny, prawy) i będziesz mógł wejść na górę. Teraz wsuń trzy bloki do nisz (zgodnie z symbolami), tylko uważaj na zamykające się kraty - mogą zabić. Znajdziesz łuk, tarczę, Healing Ring i następny kawałek wosku (jeśli masz już dwa, to niepotrzebny).

Na poziomie szóstym idź od razu szybko do przodu, bo po podłodze zaczną się toczyć dwa głazy. Zabierz pergamin i wejdź na poziom siódmy. Jest tam droga, która eksploduje, kiedy na nią wejdziesz. Wystarczy jednak włożyć flet do otworu w ścianie, żeby stała się bezpieczna. Otwórz drzwi, przejdź przez korytarz z ostrzami i idź do końca. W podłogę uderzy ogromny głaz i wybije w niej dziurę. Zapal lampę w niszy i wejdź do dziury. Użyj wosku na runach

(najpierw jednego kawałka, potem drugiego). Teraz możesz już opuścić jaskinie. Przy wejściu czeka Dawn. Daj jej jeden kawałek wosku z odbitymi runami. Idź do świątyni i drugi kawałek daj bratu Julianowi, dostaniesz w zamian Power Orb.

Dark Hall

W świątyni otworzą się drzwi po lewej stronie. W pokoju jest mnóstwo skrzyń. Uderz w te na półkach, a otworzy się dziura. Przystaw sobie skrzynię i przejdź przez wybity otwór. Będą Cię atakowały duchy, ale nie są zbyt groźne. Z biblioteki zabierz trzy czarodziejskie pergaminy. Kiedy znajdziesz ciemny pokój, w którym są duchy i uschnięte drzewa, pociągnij za łańcuch. Otworzy się dach, drzewa odżyją, duchy znikną. Zabierz wszystkie owoce, jakie znajdziesz.

W jednym z korytarzy spotkasz Rexa. Po zabiciu go możesz zabrać Plasma Staff, niezłą broń dalekiego zasięgu. Na końcu Dark Hall jest sala z dziurą w podłodze i niebieską kulą. Nie wchodź tam na razie. Idź na północ do stalowych drzwi, przyciągnij pod nie skrzynię, otwórz ją i rzuć czar Spark. Drzwi zostaną wyważone. W pokoju znajdziesz naszyjnik, naramienniki i Speaking Stone. Teraz idź do dużej komnaty. Weź ze sobą otwartą skrzynię i podstaw ją pod ścianę, za którą prawdopodobnie jest przejście (która to ściana, zobaczysz na mapie). Zastosuj czar Spark. Otworzy się przejście i znajdziesz się z powrotem w dżungli. Jeżeli przedtem nie wywiązałeś się z kontraktu dla złodziei, to najwyższy czas zabić Kelsricka w wiosce i otrzymać Firestorm. Po drodze spotkasz Kityarę i otrzymasz od niej miecz. Tuż obok miejsca, w którym pojawiłeś się na początku, odpoczywa Baccata. Po rozmowie przeprowadzi Cię przez warty gwardzistów z Gladstone. Zobaczysz atak pająków i most do Huline Jungle zostanie zerwany. Znajdujesz się w dzikszej części dżungli.

Savage Jungle

Porozmawiaj z patrolem tubylców i daj Danielowi prezent od Kityary. Odbiegnie i zostawi go. Zabierz więc miecz z powrotem. Znajdziesz wejście do starej świątyni i będziesz świadkiem interesującej sceny. Potem odszukaj wioskę tubylców i wartownikom pokaż miecz porzucony przez Daniela. Wpuszczą Cię do środka. Odwiedź Daniela i oddaj mu miecz, porozmawiaj z szefem wioski - nie będzie chciał Ci pomóc, dopóki nie przyniesiesz Silverleaf ze starożytnego cmentarza Dracoidów. Dostać się na cmentarz nie jest łatwo. Kiedy zobaczysz ogromną i głęboką dziurę w ziemi, przyjrzyj się jej uważnie. Musisz bezpiecznie zejść na dół, upadek skończy się śmiercią. Próbowałem kilka razy i w końcu, odpowiednio postępując (skok, przyglądanie się, co jest niżej), dotarłem na dół.

Tam znajduje się wejście na cmentarz Dracoidów.

Dracoid Ruins

To nieprzyjemne miejsce. Atakują tu kamienne potwory ciskające kulami ognia i węże, które wysyłają trujące chmury - bardzo niebezpiecznie jest trafić w taką chmurę. Kule na piedestałach należy uruchomić za pomocą czaru Spark, w ten sposób na zachodzie opuści się most zwodzony i można będzie wejść do wieży. Na schodach wieży są pola energetyczne, blokujące przejście. Można je zlikwidować, rzucając czar Spark na kule na piedestałach. Na każdym piętrze są węże, więc trzeba uważać. Przez pomyłkę włączyłem tu najtrudniejszy poziom gry. Spróbujcie też to zrobić i... miłej zabawy!

Na ostatnim piętrze w niszy jest potwór, którego trzeba zabić, aby zabrać naramienniki pozwalające rozmawiać z umarłymi. Jeżeli ktoś pokona tego potwora na najwyższym poziomie trudności, to składam mu gorące gratulacje. Moja walka zwykle kończyła się błyskawicznie, dopóki nie zmieniłem opcji.

Teraz można wyjść z wieży i przez lustro trafić do pokoju z teleportami. Jest tam też sypialnia wodza Dracoidów, a za tajną ścianą (otwiera się i zamyka bardzo szybko) znajduje się topór Traitor. Teleporty prowadzą do dżungli, ruin oraz na cmentarz Dracoidów. Należy skorzystać z tego trzeciego teleportu. Na cmentarzu włóczą się hordy nieprzyjemnie wyglądających monstrów, ale nie będą atakować (tylko raz jeden włóczył się za mną, kiedy przemieniłem się w szczurka i próbował zabić).

Cmentarz jest bardzo kłopotliwym miejscem. Wszystkie drzwi (oprócz jednych na północy) mają magiczne zamki. Najpierw należy przeszukać komnatę na północy i zabrać szklaną kulę. Trzeba ją zanieść do Wieży i włożyć pomiędzy szpony generatora (jest bodajże na drugim piętrze). Szklana kula zamieni się w białą kulę. Teraz z powrotem na cmentarz. Jeden z budynków jest otwierany przez białą kulę. Aby sprawdzić, jakiego koloru kula otwiera dane drzwi, trzeba kliknąć na płaskorzeźbach. Zabarwią się odpowiednio: na biało, niebiesko lub żółto.

Generatory żółtych i niebieskich kul znajdują się pod cmentarzem. Aby się tam dostać, trzeba uruchomić dźwignię za drzwiami otwieranymi białą kulą. Wtedy otworzą się drzwi w budynku naprzeciw. Beczkę trzeba przekręcić na bok i popchnąć. Przetoczy się przez drzwi, a na podłogę wyleje się z niej ogromna kałuża oleju. Olej trzeba podpalić, ale z daleka! Inaczej wybuch zabije Luthera. Do podpalenia najlepiej użyć czaru Spark (ale na wysokim poziomie). Wybuch otwiera wejście do podziemi.

Teraz nastąpi nieciekawy fragment gry. Trzeba chodzić w kółko między cmentarzem i generatorami, otwierać drzwi i znajdować nowe kule. Za niebieskimi drzwiami jest kusza Valkiria, za drugimi - duch drakoidzkiego kapłana. Kapłan obieca Ci Silverleaf, ale musisz odszukać w podziemiach jego ciało, spalić je i prochy zebrać do urny (urnę dostaniesz od kapłana). W podziemiach znajdziesz schody prowadzące na cmentarz. Grasują tam nieprzyjemni przeciwnicy, z którymi najlepiej rozprawić się w zwarciu, za pomocą miecza. Kiedy odnajdziesz ołtarz i ciało kapłana, spal je - zapalając dwie kule. Zanieś urnę kapłanowi, a dostaniesz święty symbol.

Użyj ankh na drzwiach w południowo-wschodniej części cmentarza. Na trzech postumentach użyj trzech kul, odpowiednio dobierając kolory. Spotkasz ducha władcy Dracoidów. Zabierz jego szczątki z sarkofagu i zanieś do podziemi - umieść je na ołtarzu, naprzeciwko posągu. Posąg ożyje i będziesz mógł przyjrzeć się walce. Teraz uciekaj przed powodzią. Wylądujesz w dżungli.

Savage Jungle (2)

Znowu spotkanie z Dawn. Po rozmowie daj jej Bracers of the Dead, a dostaniesz amulet i następny Speaking Stone. W drodze na cmentarz natkniesz się jeszcze na Baccatę. Po Twojej rozmowie z duchem władcy Dracoidów, na cmentarzu będzie rosnąć Silverleaf. W komnacie znajdziesz pergamin z nowym czarem. Wróć do wioski tubylców i oddaj szamanowi Silverleaf, po który Cię wysłano. Teraz czeka Cię mała próba - pojedynek, który łatwo wygrasz. Od szamana dostaniesz specjalną miksturę. Należy połączyć ją z Silverleaf, aby uzyskać Larkhon Vapors. Teraz skieruj się na wschód i przeskocz przez rzekę. Przejścia pilnuje Larkhon - nawet nie próbuj z nim walczyć. Możesz przejść, używając na nim Larkhon Vapor. W ten sposób znajdziesz się w górach.

Claw Mountains

Po raz kolejny spotkasz Dawn. Nie przechodź lodowym mostem, tylko idź prosto. Pełno tu małpopodobnych stworzeń, plączących się po opuszczonej wiosce. Znajdziesz Bracers of Valor, pozwalające używać bez problemów topora Traitor. Nieco bardziej skomplikowane jest zdobycie świetnego topora Blizzard. Przejdź przez most i wejdź do tunelu. W jaskini, nad jeziorem, zabij jej białego mieszkańca (krewniak tych z dżungli?) i zamieniony w szczurka wejdź w mały tunel. Znalezioną kulę zapal za pomocą czaru Spark. Na środku jeziora pojawi się mały budynek. Tam jest właśnie topór Blizzard. Możesz tam również znaleźć znakomity łuk Shard (uważaj na lawinę). Aby go zdobyć, musisz dotrzeć (znowu w postaci szczurka) do miejsca, gdzie jest małe jezioro i kilka zamrożonych postaci. Jedna z nich trzyma w rękach łuk. Rzuć czar Spark, a łuk wypadnie jej z rąk.

W innej części jaskiń znajdziesz ciało Kennetha. Kiedy je obszukasz, zobaczysz portret jego narzeczonej. Rzuć tym portretem o ścianę, a będziesz miał Kenneth's Charm. W Claw Mountains możesz jeszcze znaleźć Greater Bezel Ring i Obsidian Chain Mail. Przy wyjściu spotkasz Baccatę, który powie Ci, że czarodziejka Dawn została uwięziona w Cytadeli.

The Citadel

W Cytadeli niestety czekają Cię walki, bo przeciwnicy są agresywni (atakują nie zaczepiani), używają magii i są bardzo szybcy. Najlepiej walczyć z nimi wręcz. Najważniejszą sprawą jest zniszczenie wszystkich jaj, które powodują odradzanie się Ruloi. Kiedy przejdziesz przez pierwsze drzwi (klikając na kulę na środku komnaty), a następnie przez drugie, zobaczysz po prawej stronie Egg Chamber. Gdy komnata zostanie osuszona, znajdziesz kilka rzeczy: tarczę (Coward's Shield), kuszę (Crossbow Milliard) i Halberd Bastion. Teraz kliknij na kuli w tyle komnaty, a otworzy się przejście prowadzące na wyższe, wypełnione przeciwnikami piętro. W komnacie, w której trzeba pokonać wielu Ruloi, są kule - gdy klikniesz na nie, pojawią się składniki alchemicznych receptur oraz kryształów (Lightning i Fireball). Kiedy trafisz do komnaty z czarnym okręgiem, wejdź w okrąg - zostaniesz przeniesiony do więzienia. Zamknięte tam kobiety wyjdą pod warunkiem, że zdążyłeś już zabić wszystkich Ruloi. W kierunku północnym znajdziesz celę, gdzie została uwięziona Dawn.

W Cytadeli najważniejsze jest znalezienie i zabranie Dreamstone. Po pokonaniu jednego z Hive Lordów trafisz do komnaty, gdzie znajduje się Dreamstone. Zanim go weźmiesz, podejdź do postumentu i połóż na nim broń (Firestorm lub Thoehan's Great Sword) - zostanie ona magicznie wzmocniona. Wtedy dopiero weź Dreamstone. Wskocz na platformę, która zabierze Ciebie i Dawn do wyjścia.

The Huline Temple

Z powrotem znajdziesz się w Savage Jungle. Kiedy masz już Dreamstone, musisz odwiedzić Huline Temple. Zobaczysz tam ciało kapłana, a w komnacie

za nim ołtarz z dwoma naczyniami. W tym z prawej strony umieść poison paint (połączenie venom sacs z lamplight eggs), a w tym z lewej - aloes. Następnie zabierz ciało kapłana, połóż je na platformie, która się pojawiła i kliknij na zwłokach. Ciało znajdziesz potem na wyższym piętrze.

Na północy, za ołtarzem, znajdziesz kilka sztuk poison paint i aloesu. Idąc dalej natkniesz się na zielony kryształ w kamieniu. Zabierz ten kryształ. Umożliwi on otwarcie specjalnych drzwi, do których dostęp jest nieco trudny. Należy bowiem w dżungli (na północ od świątyni) za pomocą czaru Spark zapalić pięć pochodni. Wtedy można dojść po schodach do tych właśnie zamkniętych drzwi. Za nimi znajdują się alchemiczne składniki oraz Dagger of the Empty Hand i Kieran's Circlet. Możesz zwalić kolumny podtrzymujące sufit, aby zapadł się, niszcząc również podłogę. To ułatwi późniejsze walki z pająkami, zamykając im dodatkową drogę ucieczki.

Gdy w komnacie z fontanną naciśniesz przycisk, pojawi się aloesowe drzewo. Na północy udaj się do miejsca, gdzie jest sporo pająków (za kuchnią, gdy zobaczysz pająka przedostającego się przez północną ścianę). Znajdziesz tam flet, podobny do tego, który przydał się już poprzednio. Idź dalej, zobaczysz zwłoki kapłana oraz maszynę. Gdy prawidłowo wykorzystasz maszynę, dostaniesz pierwszy posążek. Wejdź po schodach, znajdziesz się w sypialni. W pokoju odszukaj mały tunel, zamień się w szczurka i wejdź do niego. Naciśnij przycisk po prawej stronie. Tunel prowadzi do biblioteki. Na jednej z półek jest ancient magic stone, a ukryte drzwi prowadzą na wschód. Kiedy wrócisz do wejścia i udasz się na wschód, zobaczysz po lewej stronie niszę, w której trzeba położyć statuetkę. Wtedy możesz z postumentu zabrać drugi zielony kryształ. Na zachód od wejścia znajdziesz dwa naczynia, w które trzeba włożyć zielone kryształy. Wtedy otworzy się ściana i będziesz mógł przejść do następnego pokoju.

Użyj Dreamstone, a pojawią się schody prowadzące na górę. Teraz znajdziesz trzy przejścia do osobnych lokacji. Po lewej - droga do labiryntu, na końcu znajdziesz posążek i pergamin Cure (należy uważać na ogniowe kule, a jednocześnie pilnować się, by nie spaść). Przejście środkowe prowadzi do następnego posążka. Możesz tam też znaleźć Stroke Dagger i Gorgonite Nodules. Wystarczy odszukać i wcisnąć cztery przyciski, aby otworzyć drzwi prowadzące do miejsca, gdzie są te przedmioty. Prawe przejście prowadzi do następnej lokacji, w której znajdziesz trzy korytarze. Należy pójść każdym z nich i w każdym nacisnąć przycisk, aby pojawił się most prowadzący do trzeciego posążka. Znajdziesz tu również ukryty przepis alchemiczny oraz pergamin z czarem Mist of Doom.

Gdy masz już wszystkie posążki, udaj się do komnaty, której podłoga pokryta jest czarną cieczą. Włóż flet w przeznaczone mu miejsce, a podłoga zmieni się i będziesz mógł bezpiecznie przejść. Natkniesz się jeszcze na pułapkę z ostrzami (można ją ominąć, idąc tajnym przejściem po prawej stronie) oraz pułapkę z kamiennymi kulami. Musisz pobiec w dół korytarza i nacisnąć oba przyciski. Kamienne kule nie zrobią Ci już krzywdy, a naprzeciwko otworzą się drzwi. Ale uwaga - te drzwi otwierają się tylko na chwilę, więc lepiej się pospieszyć.

Kiedy odpowiednio ulokujesz trzy posążki, pojawią się następne schody prowadzące do komnaty z drewnianą platformą. W tym miejscu możesz sobie poradzić na dwa sposoby. Zamieniając się w Luthera-potwora wystarczająco obciążasz platformę, aby przeniosła Cię na dół. Możesz ją też obciążyć ciałami potworów, które się pojawią i wtedy dopiero na nią wejść. Na dole czeka następny Hive Lord. Gdy go zabijesz, dotrzesz na wschodzie do Hall of Voices. Użyj znowu Dreamstone (na postumencie) i będziesz już mógł dostać się do City of the Ancients.

Dokończenie w następnym numerze.

Jacek Piekara


rozwiązania

Final Fantasy VII (PSX)

Poradnik

1. Drużyna

Na początku nie warto specjalizować postaci, lecz później, zwłaszcza w walkach z bossami, każdy bohater powinien mieć przydzielone zadanie. Tak więc jedna z postaci (najlepiej Cloud) powinna być przeznaczona wyłącznie do ataku. Należy ją wyposażyć w najlepszą broń i zbroję. Poza tym powinna mieć kilka różnych zaklęć bojowych na poziomie „master" (np. Lighting i Ultima, ustawione na All) i silnego „summona" (najlepiej Bahamuta ZERO). Postać ta powinna również dysponować zaklęciem uzdrawiającym (na wszelki wypadek).

Drugi bohater powinien pełnić funkcję uzdrowiciela. Jego wyposażenie to zaklęcie leczące na poziomie „master" nastawione na All i kilka słabszych zaklęć bojowych. Ostatnia postać musi (szczególnie pod koniec gry) mieć zaklęcia typu: Revive, Seal, Barrier (na All), Destruct oraz zaklęcia bojowe. Pomiędzy dwie ostatnie postacie należy również rozdzielić pozostałe Bahamuty.

Takie ustawienie drużyny umożliwia skuteczną walkę z potworem, bez zbytniego ryzyka. Poza tym, gdy jedna postać (oprócz trzeciej) zginie, w jednej turze można ją ożywić i od razu uzdrowić.

Ważnym elementem są tzw. limity, czyli ataki specjalne, wykonywane przez postać, która odniesie spore rany. Najskuteczniejsze limity mają Cloud i Tifa (jej limit na 3. poziomie, przy ustawieniu wszystkich pól na „Yeah" może zabrać od 5000 do 15 000, w zależności od broni). Natomiast najefektowniejsze limity ma Vincent.

2. Przedmioty i materia

Zawsze warto mieć zapas Phoenix Down i mikstur. Przed lotem do Northern Cave najlepiej kupić je za całą posiadaną gotówkę. Broń i materię można zdobyć na 3 sposoby: kupić w sklepie, odebrać przeciwnikowi lub znaleźć. Najlepszą broń można nabyć w Mideel, jest ona jednak bardzo droga. Czasem warto zakładać przedmioty słabsze, ale powodujące szybszy przyrost materii. Pod tym względem wyjątkowy jest Scimitar u Cida (triple). Najlepszym amuletem jest niewątpliwie Ribbon, chroniący przed każdym „nienormalnym" stanem.

Najskuteczniejsze materie to (oprócz Bahamutów) Ultima i Odin (na wielu przeciwników). Dość oryginalna jest materia Enemy Skill. Dzięki niej można nauczyć się niektórych ataków przeciwnika. Trzeba ją jednak długo nosić na sobie i stoczyć wiele walk, aby się uaktywniła. Korzyści jednak są ogromne (np. zaklęcia Trine i Magic Breathe). Pod koniec gry w Mideel i Cosmo Canyon można nabyć materie podnoszące liczbę punktów życia bądź mana. Po założeniu 3-4 takich materii bohater staje się potężnym wojownikiem, a liczba jego punktów życia może znacznie przekroczyć 5000.

3. Chocobo

Aby złapać Chocobo musisz zaopatrzyć się w materię Chocobo Lure i kilka worków paszy (najlepiej najtańszej). Gdy zdobędziesz te przedmioty, zacznij chodzić po śladach. W końcu dojdzie do walki. Chocobo powinien stać w środku, w towarzystwie kilku potworów. Na początku walki rzuć mu trochę paszy. Teraz zabij wrogów (nie używaj zaklęć nastawionych na „All", bo zabijesz Chocobo). Chocobo jest Twój. Uważaj jednak, by nie zsiąść z niego przed dotarciem do celu, gdyż ma zwyczaj uciekać.

4. Walka

Kilka porad dotyczących walki z wrogami.

Scorpion Guard - pierwszy i najsłabszy boss. Jednak, ze względu na brak doświadczenia u bohaterów, może się okazać groźny. Należy walczyć z nim boltem. Gdy zacznie podnosić żądło, poczekaj chwilę i zaatakuj w momencie opuszczenia ogona (inaczej skorpion wystrzeli promień laserowy).

Reno (Midgar, Sektor 7.) - gdy złapie któregoś z bohaterów w piramidę, druga postać musi atakować pułapkę. Nie wyrządzi to żadnej szkody uwięzionemu bohaterowi.

Wagopodobne stwory w rezydencji w Nibelheim należy atakować na przemian bronią i magią.

„Turks" w Midgar, pod koniec gry - możesz ukraść Elenie cenną zbroję. Pasuje ona jednak tylko na kobiety.

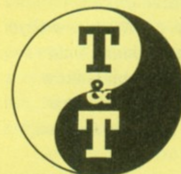
Smoki w Northern Cave - pierwszym zaklęciem, które musisz rzucić po spotkaniu smoka jest Silence. Powinno Cię to ustrzec przed Ultimą, chętnie używaną przez te potwory. Gdy Silence nie trafi do celu, pozostaje Ci jedynie nadzieja, że smok również chybi.

Sephiroth, ostatnie wcielenie - to najtrudniejsza (*) ze wszystkich walk. Aby mieć jakąkolwiek szansę, Twoje postacie muszą dysponować doświadczeniem powyżej 55. poziomu i mieć przynajmniej po 3000 punktów życia.

Zacznij od maksymalnego uzupełnienia zdrowia i mana (Megalixir). Następnie otocz się barierą (Wall) i zaatakuj Sephirotha Bahamutami. Jeśli stworzy barierę, zniszcz ją Destructem. Po wykorzystaniu summonów puszczaj cały czas Ultimę (najlepiej wzbogaconą MP Turbo lub HP Absorb). Jeden z najgroźniejszych ataków Sephirotha to Heartless Angel, powodujący spadek HP wszystkich postaci do 1. Groźna jest również Super Nova (zabiera wszystkim postaciom ok. 2500 HP). Niektóre ataki Sephirotha zabijają na miejscu (ale tylko jedną postać).

Piotr Czupryna, Łukasz Kurkowski

(*) Pod koniec gry w oceanie można spotkać (podczas podróży łodzią podwodną) Emerald Weapon. Jest to prawdopodobnie najgroźniejszy przeciwnik w grze. Aby była jakaś szansa (niewielka), należy wyposażyć postacie w dużo materii podnoszącej poziom HP (bohaterowie muszą mieć po ok 9500 HP). Dodatkowym utrudnieniem jest czas (20 min). Zabicie potwora nie jest konieczne, aby ukończyć grę.



Beasts & Bumpkins (PC)

W czasie gry wstukaj: **kneelbeforeme**. Od tej pory:
G - niewyczerpalne zasoby złota.
Ctrl + F6 (jednocześnie) - cała mapa.
0103 - przybywa dzieci.

Gubble - wersja pełna (PC)

Na ekranie tytułowym wstukaj: **GUBBLEDCHEAT**. Powinieneś usłyszeć śmiech. Od tej chwili działają następujące cheaty:

1. **Na mapie:**
F3 - usuwa wszystkie bloki z mapy.
F9 - przechodzisz do następnej mapy.
Z platformy startowej na mapie:
PageUp - następny poziom.
PageDown - poprzedni poziom.
Home - skok o 10 poziomów do przodu.

2. **W czasie gry:**
F8 - nieśmiertelność.
F9 - koniec poziomu.
+ - przyspieszenie.
– - spowolnienie.

GUBBLE - WERSJA DEMO (PC)

Na ekranie tytułowym wstukaj: **GUBBLE 2.** Powinieneś usłyszeć śmiech. Od tej chwili działają następujące cheaty:

1. **Na mapie:**
F3 - usuwa wszystkie bloki z mapy.
F9 - przełącza na inną mapę.

2. **W czasie gry:**
F8 - nieśmiertelność (wersja demo 1.1).
F9 - koniec poziomu.
+ - przyspieszenie.
– - spowolnienie.

HERCULES: THE ACTION GAME (PC)

Na początku gry możesz podać hasło w postaci trzech wzorów na amforach, aby rozpocząć grę od dowolnego poziomu. Ostatnie hasła (przy stopniach trudności „Medium" i „Herculean") pozwalają obejrzeć wszystkie animacje.

Stopień trudności „Beginner"
Your Basic Did: moneta, hełm, hydra, piorun.
The Hero's Gauntlet: głowa Herkulesa, Meduza, Pegaz, Pegaz.
Centaur's Forest: piorun, moneta, piorun, łucznik.
The Big Olive Part 1: łucznik, gladiator, hydra, piorun.
The Big Olive Part 2: piorun, Minotaur, Meduza, moneta.
Hydra Canyon: Pegaz, moneta, piorun, łucznik.
Medusa's Lair: Nessus, hełm, gladiator, piorun.
Cyclops Attack: Pegaz, Nessus, Nessus, hydra.
Titan Flight: Pegaz, Pegaz, hełm, moneta.
Stopień trudności „Medium"
Your Basic Did: gladiator, Minotaur, gladiator, Meduza.
The Hero's Gauntlet: hydra, Meduza, moneta, Meduza.
Centaur's Forest: Nessus, głowa Herkulesa, Minotaur, łucznik.
The Big Olive Part 1: Nessus, moneta, hydra, głowa Herkulesa.
The Big Olive Part 2: gladiator, hydra, łucznik, gladiator.
Hydra Canyon: moneta, hełm, moneta, gladiator.
Medusa's Lair: łucznik, Pegaz, łucznik, Nessus.
Cyclops Attack: hełm, Pegaz, głowa Herkulesa, łucznik.
Titan Flight: gladiator, moneta, moneta, piorun.
Passageway of Eternal Torment: Meduza, gladiator, Nessus, Pegaz.
Vortex Of Souls: gladiator, piorun, gladiator, Nessus.
ANIMACJE: Pegaz, gladiator, Nessus, gladiator.
Stopień trudności „Herculean"
Your Basic Did: Pegaz, łucznik, Minotaur, Meduza.
The Hero's Gauntlet: Nessus, hydra, hełm, piorun.
Centaur's Forest: piorun, Minotaur, gladiator, gladiator.
The Big Olive Part 1: Minotaur, Meduza, hydra, Meduza.
The Big Olive Part 2: łucznik, hełm, łucznik, moneta.
HYDRA CANYON: Meduza, gladiator, Pegaz, moneta.
Medusa's Lair: hydra, gladiator, Pegaz, Nessus.
Cyclops Attack: hełm, Pegaz, Minotaur, Meduza.
Titan Flight: hydra, Pegaz, Pegaz, hełm.
Passageway of Eternal Torment: gladiator, głowa Herkulesa, Meduza, moneta.
Vortex of Souls: moneta, hydra, Minotaur, gladiator.
ANIMACJE: Nessus, Meduza, hełm, hydra.

JURASSIC WAR (PC)

Podczas gry naciśnij ENTER i wstukaj **FOOD** - dostaniesz 50 tys. jedzenia.

I-WAR (PC)

Wejdź do katalogu **IWAR** na Twoim twardym dysku. W katalogu **PSG\RESOURCE\SCRIPTS\PRECEDENCE** znajdziesz plik o nazwie **PREC**. Załaduj go do arkusza kalkulacyjnego (np. do Excela) i zmień wszystkie liczby w kolumnie o nazwie PREC na 0. Od tej pory masz dostęp do wszystkich misji.

PERFECT WEAPON (PC)

Kody do poziomów
Poziom 1: DBDBBABA
Poziom 2: ADDCAADC
Poziom 3: ACBABBCC
Poziom 4: ADDDCACC
Poziom 5: DDBDBBCA
Poziom 6: CCDBCCDA
Poziom 7: AADBDDAC
Poziom 8: CADDCBCC
Poziom 9: ADAABADB
Poziom 10: BADDBBBC
Poziom 11: ABBDADDA
Poziom 12: DCADCAAC
W czasie gry działają następujące kody (po wstukaniu naciśnij Enter):
GMPETE - wszystkie „power-upy".
GMNORM - przywraca normalny tryb gry.
GMBIGH - teraz masz naprawdę wielką głowę!
GMBORG - zmieniasz się w cyborga.
GMKILL - przeciwnicy są łatwiejsi do pokonania.
GMGODM - nieśmiertelność.

ROZWIĄZANIA, ROZWIĄZANIA

Konkursów ci u nas dostatek, więc z konieczności rozwiązania w tym numerze prezentujemy na „żółtych stronach". Wszystkim zwycięzcom gratulujemy, zaś tych, którym się nie udało, zapraszamy do nowego konkursu na stronie 63. (red)

KONKURS HASBRO

Prawidłowe odpowiedzi:
1. Zanim firma Hasbro zajęła się grami komputerowymi słynęła z produkcji:
   b. znanych zabawek i gier planszowych.
2. Obecnie na polskim rynku znajdują się następujące gry komputerowe Hasbro:
   b. Risk, Monopoly, Battleship.
3. W katalogu Hasbro znajduje się obecnie kilka produktów na PC CD-ROM, które stopniowo będą pojawiać się w Polsce. Ile to produktów? (Pytanie było podchwytliwe.)
   c. 13
4. Przedstawicielem Hasbro w Polsce jest:
a. Hasbro Poland.
5. Battleship jest grą:
a. strategiczną czasu rzeczywistego, w której dowodzi się zespołami okrętów.

A oto zwycięzcy:
I miejsce zajął **Wiesław Szmagaj** z Piły, stając się właścicielem 3 komputerowych gier Hasbro:
Monopoly, Risk i Battleship
II miejsce przypadło **Sebastianowi Bujakowi** z Gorzowa Wlkp., który otrzyma 2 komputerowe gry Hasbro:
Monopoly i Risk
III miejsce należy do **Roberta Wróblewskiego** z Radomska, za co przysługują 2 komputerowe gry Hasbro:
Risk i Battleship
Pozostałymi laureatami konkursu zostali (w nawiasie podajemy przyznaną nagrodę):
Krystyna Dybek z Bytomia (Monopoly), **Piotr Wieleżew** z Chojnowa (Battleship), **Zbigniew Zakrzewski** z Włocławka (Risk).

OLO I BOLO

O jakiej grze opowiadał Olo swojemu kumplowi w nr. 12/97 Gamblera? Odpowiedź brzmi - o grze **Broken Sword: The Shadow of the Templar** (wystarczyło podać tylko pierwszy człon nazwy). Wśród autorów prawidłowych odpowiedzi wylosowaliśmy 3 zwycięzców, którzy otrzymują półroczne prenumeraty Gamblera CD. Oto oni:
Grzegorz Czuba z Dębicy, **Maciej Płóciennik** z Wielunia i **Sławomir Szolc** z Rudy Śląskiej.

W ubiegłym miesiącu nasz dział rozrósł się do trzech kolumn, ale – niestety – tylko wyjątkowo. Listy i odpowiedzi na nie były ogromniaaaaste, więc w tym miesiącu (na zasadzie kontrastu) prezentujemy listy dość zwięzłe, a i ja starałem się powstrzymać nadmierny słowotok (powiedzcie, że się udało, chłopaki!).

don Pedro z Krainy Dymiących Dwururek

Polski dla Polaków

Wróciłem właśnie z moim nowym nabytkiem, czyli z nową, pachnącą, świeżutką gierką. Uruchomiłem i stwierdziłem, że coś mi tu nie gra. Mianowicie – moje miejsce zamieszkania. Gdy przekopałem się przez stosy map i atlasów, okazało się, że mieszkam w Polsce (znaczy się, jest dobrze). Ale postanowiłem sprawdzić to na własne oczy. Udałem się więc do najbliższej wypożyczalni kaset wideo i zacząłem się podejrzliwie rozglądać. Na oko wszystko O.K. Filmy w języku polskim (ufff!). Następnie zaliczyłem księgarnię – to samo, książki po naszemu. W kioskach identycznie: gazetki z polskimi literami, m.in. Playboy, Cosmopolitan, czyli pisma ewidentnie zachodnie. Do czego zmierzam? Ano do tego, że ewenement stanowią jedynie sklepy z gierkami komputerowymi. (...) Naklejki z dumnym napisem: instrukcja w języku polskim. A gra, niestety, nie. Ale z drugiej strony – są powody do radości, bo instrukcja mogłaby być, np. w języku chińskim.

Tu piję do Was, Panowie Pismaki, bo to poniekąd jest Wasza wina. Tak, Wasza! Nie zaprzeczajcie i nie róbcie zdziwionych min. Bo czemu nie wytykacie palcem gier w obcym dla nas skądinąd języku? Czemu nabieracie wody w usta i udajecie, że wszystko jest w porządku? Czemu, kupując grę za niebotyczną kwotę, mam siedzieć przy niej ze słownikiem w ręku, co i tak zresztą zda się psu na budę. (...) I nieważne, czy ktoś zna tak powszechnie lubiany i stosowany język angielski, czy nie! Ważny jest klimat, bo czyż nie bardziej swojsko brzmi np. „o, k*.*", niż „fuck off" (co prawda przykład jest ekstremalny, ale przemawia do wyobraźni). Co robić, spytacie, gdy na pudełkach widnieje napis PL? Rada jest jedna. Krzyczeć o tym, w dzwony bić, organizować pochody (niekoniecznie pierwszomajowe), wychwalać pod niebiosa itp. Gdy jednak jest inaczej, gdy nie ma polskiej wersji – to wygwizdać, obsmarować, niechęć okazać, paluchem wytknąć i na stosie spalić „obcego" ku uciesze gawiedzi, a prochy na cztery strony świata rozrzucić. No i to by było na tyle, jak mawiał Scorpion po wykonaniu Fatality.

Mariusz Grygiel

Należę do tego (nielicznego chyba) klanu graczy, którzy nie lubią spolszczeń gier komputerowych. Zwłaszcza że w wielu wypadkach tłumaczenia mają skandaliczny poziom. Wolę już czytać angielskie napisy czy słuchać dźwięcznej mowy braci Amerykanów, niż podziwiać popisy tłumacza, który Anglię lub Amerykę widział tylko na stronach atlasu. Nie lubię również dubbingu. Od dubbingowanych filmów zawsze wieje taką sztucznością, że flaki się człowiekowi wywracają (biedni Niemcy, im wszystkie filmy dubbingują). Poza tym myślę, że nikomu nie zaszkodzi, jak przysiądzie fałdów i podszkoli swój angielski. Sądzę, że sporo osób zaczęło się tego języka uczyć, aby móc sobie pograć bez kłopotów. Jednak, faktycznie, masz rację – dobre tłumaczenia należy doceniać (np. Broken Sword II, gra przetłumaczona przez IPS CG). Inna bajka, że pełna lokalizacja (podłożenie głosu aktorów) sporo kosztuje. A na ubogim polskim rynku jest to przecież bardzo ważne.

Zmiany na lepsze/gorsze

Odkąd Alex objął władzę, rozpoczęła się seria zmian – dobrych i złych. Tych drugich jest zdecydowanie mniej, ale jednak. Może od nich zacznę.

Zdecydowanie zapomnieliście, że Gambler JEST, a nie BYŁ miesięcznikiem elektronicznych szulerów. A więc nie powinno to być pismo tylko o grach, ale też o sprawach okołogrowych. Jak pamiętam, Gambler był pismem dla rzeszy bardziej dojrzałych odbiorców. Był Randall w VARIA'tkowie, który nie bał się niczego (nawet cenzury). Recenzje były pisane nieco innym językiem niż gdziekolwiek indziej.

Kiedyś Gambler chyba bardziej rozumiał graczy. Teraz staje się pismem dla młodszych, którzy podniecają się nowinkami i piękną grafiką. Do rzeczy pozytywnych zaliczyłbym fakt dołączania kompaktu do pisma. Trzeba przyznać, że jest świetny. Druga sprawa – można Wam zaufać. Nie opisujecie demek i wersji pirackich. A to się teraz ceni. Mało jest wpadek i bugów. Naprawdę, znacie się na rzeczy.

Michał Wojciechowski

Rzeczywiście i mnie czasem denerwuje, jak niektórzy autorzy (Gamblera i nie tylko) rozwodzą się nad sprawami technicznymi (ileż to klatek na sekundę, jakie renderowanie i tak dalej) i podniecają nimi do granic możliwości. A ja powiem szczerze: mnie to nic nie obchodzi. Ja chcę się dowiedzieć, czy gra jest dobra. To znaczy, czy ma ciekawy scenariusz, czy dzięki niej zapomnimy o Bożym świecie. Natomiast tematy okołogrowe przez cały czas są w Gamblerze obecne, zwłaszcza w działach: Publicystyka, Temat numeru, nie mówiąc już o VARIA'tkowie.

Niech zostanie dwóch!

W Polsce istnieje siedem miesięczników o grach komputerowych (plus miesięczniki konsolowe, których nie liczę), ale widzę też jakieś pisma-efemerydy (a może to tylko zestawy krążków kompaktowych?), które reklamują się, ileż to oni CD dołączyli do numeru (jakieś Graj czy Gram, czy coś takiego).

Skoro na rynku istnieje 7 pism to znaczy, że pisma te utrzymują się ze sprzedaży. To z kolei oznacza, że my, czytelnicy, je kupujemy. To z kolei oznacza, że mamy pieniądze. Ale w zasadzie zmierzam do czegoś innego. Czy w Polsce jest potrzebnych aż tyle pism? Wolałbym, żeby były tylko dwa, ale na przykład takie, jak amerykański PC Gamer (nie mylić z polskim, bleeee) i też amerykański Strategy Plus. Ekstra, nie?

Cashmir

Też myślę, że mogłyby zostać dwa pisma, zwłaszcza gdyby Gambler był jednym z nich. Przyznam, że czasem sam się nad tym zastanawiam, jak niektóre polskie miesięczniki utrzymują się jeszcze na naszym, coraz bardziej wymagającym rynku. Ich strona merytoryczna oraz umiejętności warsztatowe dziennikarzy czasem są na poziomie gazetek ściennych szkoły podstawowej! Gdyby zostały dwa pisma (czy trzy), z całą pewnością wyszłoby to na dobre Czytelnikom. Bowiem te pisma mogłyby mieć i większe nakłady, i więcej reklam (a co za tym idzie: pieniędzy), i większą objętość.

Polskie pisma o grach dzielą się na trzy grupy: zarabiający na siebie potentaci, mający bogatego sponsora oraz zarabiający na siebie biedacy. Redakcje tych ostatnich mają lokale np. w prywatnych mieszkaniach, a do współpracy zatrudniają nastolatków „z ulicy" i płacą im za napisane artykuły chipsami. Stąd też m.in. (dzięki dramatycznemu oszczędzaniu na wszystkim) pisma te mogą jeszcze egzystować. Ale w końcu mamy wolny rynek i jak ktoś chce kupować produkty wybrakowane, to jego sprawa.

[Powyższa odpowiedź prezentuje autorskie stanowisko Don P., jak zwykle nieuczesane i szczere, aż do bólu. Mój pogląd jest zawarty w pierwszej części ostatniego zdania odpowiedzi. Mamy wolny rynek, jeśli ktoś wydaje gazetkę i zarabia na niej, to brawo dla niego. Redakcja Gamblera traktuje wszystkie konkurencyjne pisma jednakowo, niezależnie od ich poziomu. Życzymy im tego samego, czego one nam – Alx.]

Piraci – tak!

Od kiedy czytam Wasze pismo, nie pamiętam numeru, w którym nie tępilibyście piractwa. Nie uważam tego za coś wspaniałego, ale między innymi taka jest rola wszystkich pism komputerowych. Piszecie, że piractwo jest przestępstwem (ponieważ to zwykła kradzież). Właśnie tu się z Wami nie zgadzam.

Według mnie, prawdziwym złodziejstwem można nazwać to, co robią różne firmy komputerowe. Nie myślę tu o takich gigantach, jak np. Microsoft. Ponieważ w systemie Windows 95 pracuje prawie cały świat, więc można wydać na niego te dwa miliony i kupić oryginał. Chodzi mi o firmy zajmujące się wydawaniem gier. Przecież właśnie to, co oni robią, jest złodziejstwem. Żeby brać od ludzi 150 zł za byle jaki program lub grę na płycie! (...)

Myślę, że piraci to tacy współcześni Robin Hoodowie, tyle że szefom firm komputerowych, którzy myślą tylko o „robieniu kasy" trudno to zrozumieć. Powiecie, że ceny oryginałów są takie wysokie z powodu piractwa. Tylko że, gdyby ceny od początku byłyby odpowiednie, to piractwa w ogóle by nie było.

Obserwator z Marsa

Moim zdaniem, przykład Microsoftu akurat nie jest dobrze dobrany. Jeżeli miałbym wymienić firmy budzące moją instynktowną niechęć, to koncern Billa Gatesa zająłby wysokie miejsce. Bezczelność Microsoftu posuwa się tak daleko, że firma ta żąda pieniędzy od ludzi testujących wersję beta nowych Windows! [Chwileczkę! Microsoft jest niezależną firmą i może robić, co chce. Skoro są chętni do płacenia za „betatestowanie", to co w tym złego? – Alx] W Polsce są firmy, które można by nazwać złodziejskimi, ale nie ze względu na ceny ich programów, lecz jakość. Wolę kupić za 159 zł grę, która zapewni mi świetną rozrywkę na wiele dni czy tygodni, niż za 29 zł taką, którą po godzinie spuszczę z wodą. Zawsze powtarzam: po to są pisma komputerowe i dołączane do nich płytki CD, aby zorientować się, co warto kupić.

Natomiast piraci komputerowi z całą pewnością nie są współczesnymi Robin Hoodami. Gdyby nimi byli, rozdawaliby programy i gry za darmo, a nie zbijali na nich pieniądze, jakich Ty prawdopodobnie nigdy w życiu nie widziałeś.

Gambler CD za połowę ceny!

Kupuję Gamblera z płytką głównie po to, aby zagrać w demo jakiejś gry, a potem ją kupić. Gambler z płytką kosztuje 9,99 zł i podobnie kosztują inne pisma z płytą. Jedna rada: gdyby kosztował trochę mniej, np. 8,50, to może miałby większą poczytność?

Łukasz

Ależ Gamblera CD można było kupić za pół ceny! Wystarczyło wziąć udział w specjalnej promocji świąteczno-noworocznej i zaprenumerować nasze pismo. A w pudełkach z wieloma legalnymi grami jeszcze teraz możecie znaleźć kupony na prenumeratę Gamblera CD – też o 50% tańszą niż zwykle. Możemy więc z ręką na sercu powiedzieć, że jesteśmy nie tylko najlepsi, ale i najtańsi.

Nie lubię pani doktor

Do napisania listu skłoniła mnie lektura artykułu [wywiadu – przyp. red.] pt. „Komputer to tylko maszyna", zamieszczonego w październikowym numerze Gamblera.

Nie będąc autorytetem w sprawach ludzkiej psychiki, uważam, że prezentowane w rzeczonym wywiadzie poglądy i głoszone przez dr Lubę Szawdyn opinie są bardzo kontrowersyjne. Już na początku swojej wypowiedzi rozmówczyni wkroczyła na pole zawodowej niedyskrecji. Opowiadając o ludzkich problemach na forum publicznym (kilkudziesięciotysięcznym) – moim zdaniem – nie uszanowała prywatności i indywidualności jednostki. W swoich wypowiedziach wyżej wymieniona również nie grzeszy tolerancją. Określanie kształtującej się osobowości dziecka mianem „uwalniania ze smyczy" jest bardzo drastyczne. Stwierdzenie takie godzi w godność człowieka, którym, choć tego dr Szawdyn nie bierze pod uwagę, jest dziecko. (...)

Porównując komputery z trucizną, bardzo łatwo urazić zarówno osoby grające, jak też używające komputera do poważnych celów. Dzisiejsze „elektroniczne mózgi" służą... [tu autor wymienia do czego używane są komputery – don Pedro]. Czy więc można porównywać komputery z „trutką na szczury"? Chyba tak, ponieważ – cytując dr Szawdyn – „Ziemia ma nas za dużo i jak ktoś chce ginąć (...) to proszę bardzo". Nie wiem tylko, co stało się z tolerancją oraz gdzie się podziała idea świętości życia? Smutny jest fakt, że komputery i ludzie z nimi związani postrzegani są tak krzywdząco.

Nightman

Zabawne, że ten sam tekst można zrozumieć w zupełnie inny sposób. Oczywiście, łatwo skrytykować czyjąś wypowiedź, łącząc w logiczną całość zdania, które wcale połączone nie były, czy przypisując tej osobie poglądy, których nie wypowiedziała. Ale po kolei.

Opowiadanie o konkretnych przypadkach nie jest złamaniem zasad etyki lekarskiej, jeżeli z opisu nie można wywnioskować, kogo one dotyczą – inaczej nie mogłyby funkcjonować żadne poradniki. Dr Szawdyn twierdziła, i słusznie, że komputer nie jest lekarstwem na przestępczość wśród młodzieży i, stosując schemat myślowy: dajmy im komputery, to nie będą rozrabiać, a my będziemy mieć spokój, równie dobrze można powiedzieć: dajmy im trutkę na szczury i też będziemy mieć spokój.

O porównaniu komputera do trucizny w ogóle nie było mowy, są to chyba jakieś urojenia. Sformułowanie „uwolnienie się ze smyczy" nie miało określać kształtującej się osobowości dziecka, ale ten czas w życiu każdego młodego człowieka, kiedy uniezależnia się on od dorosłych i czasem im się przeciwstawia. Sformułowanie, że „Ziemia ma nas za dużo i jak ktoś chce ginąć, to proszę bardzo", jest brutalne, ale – moim zdaniem – słuszne. Nikogo do życia zmusić nie można i jak ktoś chce się zabijać, np. przez zażywanie narkotyków, to jego sprawa. Tolerancja i poszanowanie świętości życia wcale nie kolidują z tą wypowiedzią. Czy autor zrozumiał z tego wywiadu, że dr Szawdyn zamierza chodzić po ulicach i likwidować ludzi?

Przeprowadzając wywiad z dr Szawdyn, byłem zaskoczony jej tolerancyjnym i pełnym zrozumienia podejściem do rozrywki komputerowej (wierzcie mi, nie wszyscy psychiatrzy i psychologowie mają tak liberalne poglądy). Dlatego ostatnie słowa listu o „krzywdzącym" postrzeganiu komputerów i ludzi z nimi związanych uważam za dowód, że niestety autor listu niewiele z tego wywiadu zrozumiał.

Konsole dla goryli

Jeżeli chcesz mieć poważne gry, kup PC. Będziesz miał więcej, szybciej i taniej. Dorosłego człowieka, który zamiast jednego ze szczytowych osiągnięć naszej cywilizacji (komputer) kupuje maszynkę do gier (i to głupich), nic już bardziej ogłupić nie może. (...) Tym, którzy się wahają, dam radę: zmierzcie sobie IQ. Jeśli wyjdzie powyżej 80, kupcie PC. Jeśli poniżej – konsolę. Metodę tę od dawna stosują Amerykanie, stąd u nich tyle konsol.

JtG

Widać z tego, że mój IQ wynosi równiuteńko 80, gdyż mam w domu zarówno komputer, jak i konsolę. To prawda, że nie należy popadać w nadmierny zachwyt nad konsolami. Gry są drogie i ciągle jest to oferta raczej dla napalonych dwunastolatków (nikogo nie obrażając) niż ludzi interesujących się np. strategiami. Pocieszające jest jednak to, że może być już tylko lepiej.

Dystrybutorzy gier z numeru 3/98

American Computers & Games
Warszawa
ul. Lektykarska 20
tel. (022) 33 62 77, 79
Diddy Kong Racing (N64) – 276 zł
Extreme-G (N64) – 421 zł
F1 Pole Position 64 (N64) – 421 zł
Sun Francisco Rush (N64) – 421 zł

AOK Productions
30-074 Kraków
ul. Kazimierza Wielkiego 80/8
tel. (012) 636 62 00
Smok Anatol i Tajemniczy Zamek – bd

CD Projekt
00-626 Warszawa
ul. Marszałkowska 9/15
tel. (022) 25 07 03
Hellfire – 79 zł
Imo i król – 99 zł
Lomax – 99 zł
Settlers II Gold Edition – 175 zł

Comat
00-024 Warszawa
Przejście podziemne
Al. Jerozolimskie/Jana Pawła II, pawilon 12
tel. (022) 630 29 73
Nascar 98 (Saturn) – 209 zł

IPS Computer Group
02-916 Warszawa
ul. Okrężna 3
tel. (022) 642 27 66, 68
Blade Runner – 175 zł

Dark Earth – bd
Deeper Dungeons – 69 zł
Dreams to Reality – 160 zł
Lands of Lore 2 – 179 zł
NBA Live 98 – 160 zł
NHL 98 – 160 zł
Wing Commander Prophecy – 175 zł

L.E.M.
02-916 Warszawa
ul. Chochołowska 3c
tel. (022) 642 99 21, 642 81 65
Final Fantasy VII (PSX) – 219 zł

L.K. Avalon
35-064 Rzeszów
tel. (017) 62 74 71 wew. 274, 275
3 w 1 – 69 zł

MarkSoft
01-872 Warszawa
ul. Perzyńskiego 2
tel. (022) 663 93 90
Great Battles of Hannibal – 145 zł
iF-22 Air Superiority Fighter – 155 zł
Speedboat Attack – 145 zł

Media Soft
00-576 Warszawa
ul. Marszałkowska 28
tel. (022) 628 52 69
FIFA '98: Road to the World Cup – 209 zł (ang.), 199 zł (niem.)
Test Drive 4 – 199 zł

Microsoft Polska
Warszawa
ul. Grzybowska 80/82
tel. (022) 661 54 05
Close Combat: A Bridge Too Far – 280 zł
Chaos Island – bd

Mirage
03-933 Warszawa
ul. Obrońców 2c
tel. (022) 616 15 51, 616 15 55
F-22 Air Dominance Fighter – 189 zł
I-War – 155 zł
Killing Time – 49 zł
Myth: The Fallen Lords – 165 zł
Sideline – 49 zł

Optimus Nexus
80-305 Gdańsk
skr. poczt. 44
tel. (058) 56 85 94
Blitzkrieg. Historia II wojny światowej – 155 zł

Optiums S.A.
33-300 Nowy Sącz
ul. Nawojowska 118
tel. (018) 43 77 97
Dark Reign – 159 zł
Double Play – bd
WarWind 2: Human Onslaught – bd

User
30-701 Kraków
ul. Przemysłowa 12
tel. (012) 56 13 40, 56 45 66
B.I.G. – bd



Numery archiwalne

Tradycyjnie Czytelnikom zainteresowanym numerami archiwalnymi **Gamblera** umożliwiamy ich zakup.
Powyżej znajdują się okładki numerów archiwalnych, dostępnych jeszcze w sprzedaży. Wystarczy zakreślić wybraną okładkę Gamblera, wyciąć kupon i wraz z kopią dowodu wpłaty na konto:

LUPUS sp. z o.o. PKO BP, IX O/Warszawa, 10201097-318121-270-1111
przesłać do sekcji sprzedaży.
Cena numeru 3/96 – 3 zł,
cena numerów 4/96 – 7/97 – 3 zł 30 gr,
cena następnych – 3 zł 90 gr.
Uwaga! Do ceny numeru doliczamy koszty wysyłki (1,30 zł za każde 2 egzemplarze)

....
Imię i nazwisko lub nazwa firmy
....
....
....
Adres

Reklamacje w sprawie numerów archiwalnych prosimy zgłaszać we wtorki i piątki w godz. 10.00–12.00 do p. Marii Paczkowskiej – tel. 41 00 31 w. 221.

Spis ogłoszeń

Albion .... str. 42
AMI-COMM .... str. 65
Artem .... str. 83
ArWal .... str. 91
CD Projekt .... str. 3, 72
CD Projekt Plus .... str. 35
Gambleriada .... str. 99
L.E.M. .... str. 41, 69, 71
L.K. Avalon .... str. 87
L.K. Avalon Multimedia .... str. 91
MATT .... str. 91
Multimedia Komputer .... str. 72, 89
Net Seller .... str. 62
Optimus Bis .... str. 2
Samsung .... str. 75
Techland .... str. 61
TimSoft .... str. 4–5
TopWare .... str. 32–33, 100
User .... str. 9
Wirtualny Świat .... str. 11

UWAGA! Oferta specjalna!!!

GAMBLER CD nr 6/97 w cenie 7 zł

Zniżka 2,99 zł w stosunku do ceny okładkowej!



- Przyślij kupon z kopią dowodu wpłaty na konto podane obok do działu sprzedaży wydawnictwa LUPUS
7 zł za każdy zamówiony egzemplarz plus 1,30 zł (koszt wysyłki).
- Lub odwiedź nasz dział sprzedaży (z tym kuponem) i kup Gamblera CD 6/97 za 7 zł – 2,99 zł taniej niż w kiosku!

KUPON WAŻNY DO 31 marca '98

PRENUMERATA GAMBLERA

to ciekawa lektura i mnóstwo fantastycznej zabawy

Dajemy Ci gwarancję:

- **Regularnej i terminowej dostawy** każdego zamówionego i opłaconego numeru
- **Doręczenia czasopisma** pod wskazany adres
- **Pokrycia kosztów wysyłki**
- **Stabilności ceny** dokonanej przedpłaty

Nie musisz szukać czasopisma w kiosku. To my dotrzemy do Ciebie.

Sprawdź, ile oszczędzisz:

GAMBLER CD

12 wydań **100 zł** zamiast 119,88 zł

GAMBLER

12 wydań **40 zł** zamiast 46,80zł

Szczegółowych informacji udziela
Sekcja Sprzedaży
ul. Stępińska 22/30
00-739 Warszawa
tel./fax 0-22/415121, 410374
e-mail: prenumerata@lupus.waw.pl

Odcinek dla banku

ZŁ .... GR
słownie ....
Wpłacający ....
Adres Wpłacającego ....
Odbiorca Prenumeraty ....
Adres Odbiorcy ....

na rachunek: **LUPUS Sp. z o.o.**
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30

nazwa banku: PKO BP IX O/Warszawa
Nr r-ku: 10201097-318121-270-1-111

Pobrano opłatę zł ....
stempel .... podpis przyjmującego

Odcinek dla poczty / banku

ZŁ .... GR
słownie ....
Wpłacający ....
Adres Wpłacającego ....
Odbiorca Prenumeraty ....
Adres Odbiorcy ....

na rachunek: LUPUS Sp. z o.o.
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30

nazwa banku: PKO BP IX O/Warszawa
Nr r-ku: 10201097-318121-270-1-111

Pobrano opłatę zł ....
stempel .... podpis przyjmującego

Odcinek dla posiadacza rachunku

ZŁ .... GR
słownie ....
Wpłacający ....
Adres Wpłacającego ....
Odbiorca Prenumeraty ....
Adres Odbiorcy ....

na rachunek: LUPUS Sp. z o.o.
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30

nazwa banku: PKO BP IX O/Warszawa
Nr r-ku: 10201097-318121-270-1-111

Pobrano opłatę zł ....
stempel .... podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla wpłacającego

ZŁ .... GR
słownie ....
Wpłacający ....
Adres Wpłacającego ....
Odbiorca Prenumeraty ....
Adres Odbiorcy ....

na rachunek: LUPUS Sp. z o.o.
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30

nazwa banku: PKO BP IX O/Warszawa
Nr r-ku: 10201097-318121-270-1-111

Pobrano opłatę zł ....
stempel .... podpis przyjmującego

OFERTA WYDAWNICTWA LUPUS



PCkurier - wysokonakładowy dwutygodnik informacyjny, największe prasowe źródło technicznych i ekonomicznych danych o polskim i światowym rynku komputerowym; opisuje aktualności, strategie i produkty komputerowe.



ENTER - ilustrowany miesięcznik poświęcony technice mikrokomputerowej i jej zastosowaniom, prezentujący opisy sprzętu i oprogramowania oraz wyniki testów porównawczych; co miesiąc wersja z krążkiem CD-ROM zawierającym poszukiwane oprogramowanie shareware i ciekawe wersje demonstracyjne; dla prenumeratorów tematyczne wydania specjalne miesięcznika - gratis.



GAMBLER - wysokonakładowy, barwny miesięcznik dla pasjonatów gier komputerowych i konsolowych; obok recenzji gier PC CD-ROM w piśmie stałe miejsce mają recenzje produktów przeznaczonych na Amigę i konsole Sony, Playstation, Sega Saturn i Nintendo 64; co miesiąc wydawana jest wersja z płytą CD zawierającą najnowsze, najmodniejsze wersje demonstracyjne gier, patche i update'y oraz programy użytkowe.



CADCAM FORUM - specjalistyczny miesięcznik prezentujący systemy wspomagające pracę inżynierów CAD/CAM/CAE oraz GIS. Nad merytoryczną stroną czasopisma czuwa Rada Programowa CADCAMforum złożona z profesorów - specjalistów w poszczególnych dyscyplinach technicznych, leżących w kręgu zainteresowań czasopisma.



TELECOMforum - miesięcznik, bardzo szeroko prezentujący tematykę telekomunikacji, jej aspektów technicznych, rozwiązań prawnych i ich wpływu na rozwój gospodarki; Przedstawia problemy związane z funkcjonują-cymi w Polsce sieciami telekomunikacyjnymi i działalnością istniejących operatorów, wprowadzaniem nowych technologii i rozwiązań systemowych, wzbogacaniem oferty usług telekomunikacyjnych, itp. Czytelnik znajdzie tu ciekawe informacje począwszy od tradycyjnego telefonu impulsowego do satelitarnej łączności komórkowej, od miedzianego kabla do cyfrowej łączności radiowej;



NETforum - miesięcznik prezentujący tematykę sieci komputerowych, dostarczający profesjonalnej informacji o charakterze merytorycznym, przeglądowym i promującym. Przedstawia nowy sprzęt sieciowy, opisuje technologie i protokoły sieciowe, zajmuje się nowoczesnymi metodami ochrony danych w sieciach LAN, WAN i MAN, prezentuje ogromne możliwości Internetu.

Wszystkim Czytelnikom życzymy ciekawej lektury.

Kupon ważny do 31 marca 1998r.	liczba pren.	cena prenumeraty	Zakreśl rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę: kwota za prenumeratę(y)	I-sza pren. wstaw X
PCkurier		13 wydań 38 zł		
		26 wydań 71 zł		
ENTER		12 wydań 43 zł		
ENTER CD		12 wydań 103 zł		
GAMBLER		12 wydań 40 zł		
GAMBLER CD		12 wydań 100 zł		
TELECOM FORUM		12 wydań 40 zł		
CADCAM FORUM		12 wydań 40 zł		
NET FORUM		12 wydań 40 zł		
			suma	

☐ proszę o rachunek uproszczony

☐ Jestem podatnikiem VAT - upoważniam LUPUS Sp. z o.o. do wystawienia faktury bez podpisu odbiorcy

NIP

podpis osoby upoważnionej

Kupon ważny do 31 marca 1998r.	liczba pren.	cena prenumeraty	Zakreśl rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę: kwota za prenumeratę(y)	I-sza pren. wstaw X
PCkurier		13 wydań 38 zł		
		26 wydań 71 zł		
ENTER		12 wydań 43 zł		
ENTER CD		12 wydań 103 zł		
GAMBLER		12 wydań 40 zł		
GAMBLER CD		12 wydań 100 zł		
TELECOM FORUM		12 wydań 40 zł		
CADCAM FORUM		12 wydań 40 zł		
NET FORUM		12 wydań 40 zł		
			suma	

☐ proszę o rachunek uproszczony

☐ Jestem podatnikiem VAT - upoważniam LUPUS Sp. z o.o. do wystawienia faktury bez podpisu odbiorcy

NIP

podpis osoby upoważnionej

Kupon ważny do 31 marca 1998r.	liczba pren.	cena prenumeraty	Zakreśl rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę: kwota za prenumeratę(y)	I-sza pren. wstaw X
PCkurier		13 wydań 38 zł		
		26 wydań 71 zł		
ENTER		12 wydań 43 zł		
ENTER CD		12 wydań 103 zł		
GAMBLER		12 wydań 40 zł		
GAMBLER CD		12 wydań 100 zł		
TELECOM FORUM		12 wydań 40 zł		
CADCAM FORUM		12 wydań 40 zł		
NET FORUM		12 wydań 40 zł		
			suma	

☐ proszę o rachunek uproszczony

☐ Jestem podatnikiem VAT - upoważniam LUPUS Sp. z o.o. do wystawienia faktury bez podpisu odbiorcy

NIP

podpis osoby upoważnionej

Kupon ważny do 31 marca 1998r.	liczba pren.	cena prenumeraty	Zakreśl rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę: kwota za prenumeratę(y)	I-sza pren. wstaw X
PCkurier		13 wydań 38 zł		
		26 wydań 71 zł		
ENTER		12 wydań 43 zł		
ENTER CD		12 wydań 103 zł		
GAMBLER		12 wydań 40 zł		
GAMBLER CD		12 wydań 100 zł		
TELECOM FORUM		12 wydań 40 zł		
CADCAM FORUM		12 wydań 40 zł		
NET FORUM		12 wydań 40 zł		
			suma	

☐ proszę o rachunek uproszczony

☐ Jestem podatnikiem VAT - upoważniam LUPUS Sp. z o.o. do wystawienia faktury bez podpisu odbiorcy

NIP

podpis osoby upoważnionej

Logitech CyberMan 2

Logitech to ciekawa firma. Robi doskonałe myszy do PC, absolutnie fenomenalne joysticki, a czasem zdarza jej się stworzyć coś zupełnie niekonwencjonalnego, co wyprzedza swoją epokę. Tak było ze słynnym CyberManem. Jeżeli pamiętacie test w nr. 9/95 Gamblera, to pewnie przypominacie sobie nieziemski wygląd tamtego urządzenia. Pamiętacie może również opinię – zabawka doskonała, ale nieadekwatna do swojej ceny, o ograniczonych możliwościach użycia. Wtedy jednak nie było jeszcze gier 3D (z założenia CM miał zajmować się kontrolowaniem poczynań gracza w przestrzeni trójwymiarowej), nie było też Windows 95, systemu, w którym (pomijając pewne... niedogodności) skonfigurowanie jakiegokolwiek dodatkowego urządzenia jest naprawdę bajecznie łatwe.

Mamy teraz inne czasy i CyberMana 2 – na ich miarę. W tym dziwacznym urządzeniu szokuje przede wszystkim absolutnie fantastyczny kształt. CM2 wygląda jak cyberdeck z powieści SF (widać to dobrze na zdjęciu). Jest duży i doskonale pasuje do rąk. Specjaliści od ergonomii pokazali, co potrafią. Czarna obudowa CM2 pokryta jest specjalnym wzorem, dzięki czemu ręce nie pocą się i nie ślizgają. Przyciski, umieszczone dokładnie pod palcami lewej ręki, są w pełni konfigurowalne. Po prawej stronie znajduje się serce CyberMana 2 – manetka. Można ją poruszać w każdym kierunku – popchnąć, pociągnąć do siebie, do góry. Można manetkę wcisnąć, a także przechylić na boki i kręcić dookoła własnej osi. Już w tym momencie każdy zaczyna sobie wyobrażać, jakby to działało w Descencie (najbardziej trójwymiarowej grze, jaka istnieje – nie ma w niej grawitacji). To akurat można bardzo łatwo sprawdzić. Oprócz dysku z driverami, w pudełku do CM2 znajduje się okrojona wersja Descenta II, Destination Quartzon. Jest to pierwszych osiem poziomów pełnej gry. Co ciekawe, nie zostało wycięte intro, które – choć już się trochę zestarzało – nadal jest miłe dla oka.





W wypadku zabawy z CM2 podstawą jest bardzo przemyślane i dokładne skonfigurowanie kontrolera. Proponuję posłużyć się metodą prób i błędów. Weźcie pod uwagę, że nie jest to zwyczajny joystick. Ale jeżeli już uda Wam się trafić w sedno – wrażenia będą nieporównywalne z niczym innym. W Descencie to trochę tak, jakbyście trzymali statek w ręce – każdy ruch ręki będzie dokładnie odpowiadał ruchom na ekranie. Tak więc przekręcenie manipulatora w prawo da skręt w prawo, popchnięcie do przodu to ruch do przodu, a wciśnięcie w dół – opadanie. Oczywiście, wszystkie kombinacje podstawowych ruchów również działają prawidłowo. Przesuwanie się na boki (strafe), połączone ze skręcaniem jest teraz łatwe jak machanie rękami. W tym momencie ujawnia się najważniejsza cecha („zakrawająca" nawet na wadę) CyberMana 2. Manipulator ma bardzo mały „moment wychyłowy". W praktyce oznacza to, że wykonywane ruchy muszą być niesłychanie delikatne, czasem aż do przesady. Jednak akurat do tego można się przyzwyczaić.

Kolejną mocną stroną nowego produktu Logitechu jest doskonale przygotowany program konfigurujący. W bardzo przystępny sposób przeprowadza nas przez dość skomplikowany proces ustawiania, zmieniania i testowania CyberMana 2. Jeżeli chcemy, możemy wybrać gotowe ustawienia dla kilku już istniejących gier, przeprogramować je w dowolny sposób lub stworzyć zupełnie nowe dla nowo powstałych programów.

Standardowo CM2 obsługuje m.in. obie części Dooma, Dark Forces, Quake'a, DN3D, Descenta I i II.

CyberMan 2 jest bezsprzecznie najdziwniejszym urządzeniem do kontrolowania gier na PC. Pomimo dosyć wysokiej ceny, ma przed sobą pewne perspektywy – tym razem istnieją możliwości jego skutecznego zastosowania. Choć nie sądzę, aby znalazł się w każdym domu, to jestem pewien, że ci, którzy go kupią, nie będą żałowali. Jest to najwyższej klasy sprzęt do grania. Polecam (zwłaszcza tym, którzy nie mają chwilowo co robić z pieniędzmi).

CyberZooltaRman 2

Dystrybucja: **Tornado**, 00-957 Warszawa, ul. Kierbedzia 4, tel. (0-22) 651 24 01, www.tornado.com.pl. Orientacyjna cena: ok. 300 zł.

SUB CULTURE



& GAMBLER

mają zaszczyt zaprosić
na

Wielki Konkurs

Aby wygrać 1 z 8 gier Sub Culture odpowiedz na pytanie:

W jakim środowisku rozgrywa się akcja gry:

a) na lądzie

b) w powietrzu

c) pod wodą

Odpowiedzi na pytania prosimy przesyłać na kartkach pocztowych pod adres redakcji Gambler do 27.03.98 z dopiskiem „Konkurs Sub Culture". Wyniki losowania nagród zostaną umieszczone w majowym numerze gazety.

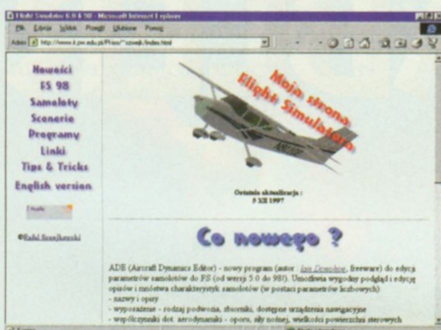
GAL – strony o grach

Gamblerowa Akcja Linkowa wciąż rozwija się bardzo dynamicznie, co dla mnie jest wielkim powodem do dumy. W chwili obecnej uczestniczy w niej już ponad 80 stron!

Nie wszystkie strony w Gamblerowej Akcji Linkowej prezentują wysoki poziom, zdarzają się tu jednak prawdziwe perełki. Gdy piszę ten tekst, w dziale „strony o grach" zawartych jest 45 witryn. Trudno przedstawić tu wszystkie interesujące strony, obiecuję więc, że do tematu wrócę w najbliższych numerach Gamblera.

Flight Simulator 6.0 & 98
www.it.pw.edu.pl/Pl-iso/~szwejk/index.html

Jedno z większych zaskoczeń w Gamblerowej Akcji Linkowej – większość stron dotyczy bowiem gier bardziej przystępnych, głównie Quake'a czy Diablo. Ta strona jest wyjątkiem – znajdują się tu informacje o dwóch najnowszych wersjach Flight Simulatora firmy Microsoft. Są wszelkie nowości związane z



tą grą – opisy edytorów oraz ich wersje, które można sobie „zrzucić", modele samolotów i scenerie, również do ściągnięcia. Dodatkowo dostępna jest rubryka Tips & Tricks, gdzie można znaleźć praktyczne informacje na temat instalacji wszystkich dodatków.

Fury Quake Page
quake.mikrosat.com.pl/fury/

Najkrócej można ją określić jako słabo wykonaną, ale na pewno ciekawą dla quake'owych nowicjuszy. Zawarty jest tam bowiem poradnik dla początkujących graczy. Bardziej zaawansowanych ucieszy z



całą pewnością dział „Kurs Quake C", dzięki któremu można spróbować własnoręcznie urozmaicać tę popularną grę. Jako ciekawostkę można potraktować stronę „głosowanie na najlepszego polskiego gracza", ale już pierwsza polska Total Conversion jest naprawdę godna uwagi.

GameHack PL
www.polbox.com/m/msjmsj/

GameHack PL to jedna z niewielu tak wyspecjalizowanych stron wśród polskich serwisów o grach. Jest poświęcona tylko i wyłącznie podpowiedziom do gier, rozwiązaniom oraz łatkom usprawniającym



działanie poszczególnych tytułów. Jak sam autor podaje, większość zamieszczonych tu edytorów (dla systemu Windows 95) pozwala na dokonywanie zmian w grach strategicznych i RPG.

[g][r][y]
gry.zone.to

Jedna z najładniej wykonanych stron spośród opisywanych w tym zestawie. Chociaż zawiera wiele dużych obrazków, nie ładuje się przesadnie długo, co dobrze świadczy o umiejętnościach autora. Serwis [g][r][y] zasłynął dzięki podstronie, na której umieszczony został formularz służący do głosowania na poszczególne gry, dzięki niej spory rozgłos zyskała cała witryna. Co czas jakiś pojawiają się tu informacje o nowych tytu-



łach. Znaleźć też można kilka opisów gier i ciekawostek sprzętowych. [g][r][y] jest więc dość typową, uniwersalną stroną, ale podkreślam – dzięki znakomitej oprawie graficznej plasuje się w czołówce.

Polish Grand Prix 2 Page
http://www.akme.ikp.pl/akme/gp2/

Mimo angielskiego tytułu, to strona w całości po polsku. Chyba najlepsza polska witryna dotycząca gry F1 Grand Prix 2, podstawowe źródło wiadomości dla polskiego gracza. Są tu informacje o szczegółach



technicznych wyścigu oraz poradnik, jak grać w Grand Prix 2 przez modem. Na stronie „Pliki" można poznać kolekcję najpopularniejszych dodatków do gry, zaś Hot Laps to zestaw rekordów, jakie do autora witryny nadsyłają czytelnicy.

Quake – Edycja
friko2.onet.pl/wa/qep/

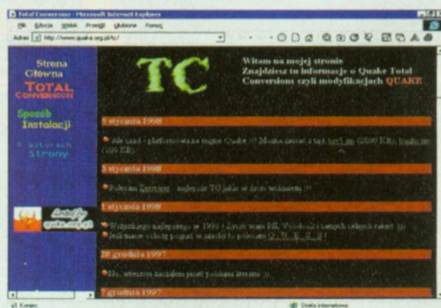
Quake – Edycja to uaktualniana co tydzień strona, na której można znaleźć wiele informacji pomocnych w przystosowaniu Quake'a do własnych potrzeb. Wydzielonych jest kilka działów, w których umieszczono m.in. narzędzia do tworzenia własnych postaci, konwertery plansz między różnymi wersjami Quake'a i sporo innych, przydatnych rzeczy. Dział Toys zawiera kilka najpopularniejszych edytorów przeznaczonych



do Quake'a, zaś dział mapy – dużą liczbę gotowych plansz oraz dokładny opis, jak tworzyć własne mapy. Gdy odwiedzałem tę stronę, nie były jeszcze gotowe niektóre działy, np. programowanie w Quake C, ale autorzy zapowiadają ich rychłe otwarcie.

Quake Total Conversion
www.quake.org.pl/tc/

Quake Total Conversion to jedna z pierwszych stron uczestniczących w Gamblerowej Akcji Linkowej. Obecnie wchodzi w skład najpopularniejszej polskiej witryny dotyczącej gry Quake, czyli www.quake.org.pl – już sam ten fakt świadczy o wysokiej jakości serwisu. Total Conversion poświęcony jest konwersjom Quake'a, dzięki którym gra może się



przeistoczyć w zupełnie inną. Strona TC aktualizowana jest bardzo systematycznie, co dwa lub trzy dni. Nie są to jakieś wielkie aktualizacje – zwykle krótkie wzmianki o nowo powstałych konwersjach Quake'a, wraz z odpowiednimi linkami do stron lub plików do ściągnięcia, ale to w zupełności wystarcza.

Shadow's Homepage
http://www.polbox.com/r/ravin/

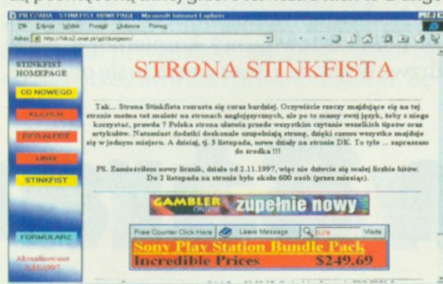
Witryna, która od razu przyciąga wzrok przepięknym wykonaniem. Wszystko ma w najlepszym guście – ładne i nie rozpraszające tła, ciekawe napisy... Nie



mniej interesująco wygląda warstwa merytoryczna strony. Pierwsze skrzypce gra tu spis gier, w które można zagrać w trybie multiplayer. Nie tylko przez Internet, bo dostęp do niego wciąż mają nieliczni, ale na przykład przez sieć zainstalowaną w miejscu pracy.

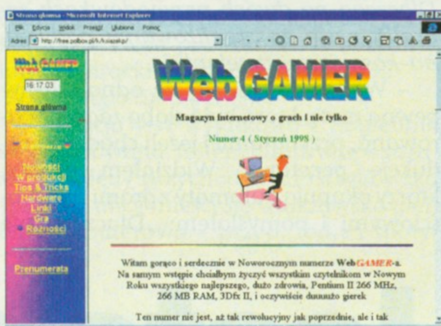
Stinkfist Homepage
http://friko2.onet.pl/gd/dungeon/

Strona Stinkfista ma dwie główne podstrony, każdą poświęconą innej grze. Pierwsza z nich to Dungeon Keeper, do której autor zgromadził kolekcję podpowiedzi, dodatków (w tym kilka zestawów ikon i podkładów, edytorów i łatek rozszerzających możliwości gry) i informacji o stosowanym w DK sposobie zapisu plików. Druga z opracowanych przez Stinkfista stron dotyczy znanej strategii RTS, Red Alert. Tu materiałów jest równie dużo – podstrony: Dodatki, Kampanie, Misje, Mapy zawierają mnóstwo plików do ściągnięcia, zaś na stronie głównej umieszczone są linki do wielu edytorów.



WebGamer
webgamer.home.ml.org

Realizowany przez jedną osobę serwis o grach komputerowych, aktualizowany jest raz w miesiącu. Chociaż kolejne aktualizacje nie dodają ogromnych



ilości materiałów, dużym plusem są starania autora o zbieranie różnych ciekawostek, np. gier napisanych w języku Java. Właściwie każdy poddział (Nowości, W produkcji, Tips & Tricks, Hardware) zawiera przynajmniej kilka ciekawych informacji. W WebGamerze najbardziej razi jarmarczna grafika – stonowane kolory wyglądałyby znacznie lepiej. Strona ma czytelny układ i ładuje się stosunkowo szybko. W sumie WebGamer to ciekawy przykład prostej witryny o grach, realizowanej przez pojedynczą osobę.

WRG Daggerfall Page
www.polbox.com/w/wrgwrg/

Strona nietypowa, bo tylko w języku angielskim, za to prezentująca dużo materiałów dotyczących Daggerfalla. Ma interesującą oprawę graficzną, choć



niezbyt wiele obrazków. Na jej zawartość składają się przede wszystkim podpowiedzi do konkretnych problemów, jakie może mieć miłośnik Daggerfalla. Znajdziecie tu również informacje o dostępnych w grze zbrojach czy modelach broni. To bardzo dobre miejsce dla każdego, kto zna dobrze język angielski i chce się dowiedzieć wielu szczegółów o grze Daggerfall.

YuYo

Bicie głową w potężny mur między Polską a Zachodem zajęło nam aż 5 lat. I kosztowało więcej wysiłku niż myślałem.

Jestem Baran

Z Adrianem Chmielarzem, szefem firmy Metropolis Software House, rozmawia Jacek Piekara.

Jak narodziło się Twoje zainteresowanie komputerami?

– Pierwszy kontakt z komputerem (ZX Spectrum) miałem na Polconie [Zjazd Miłośników Fantastyki – przyp. red.] w Błażejewku, a był to rok 1986.

Rozumiem, że był to miły kontakt?

– O, tak. Usiadłem do pierwszego etapu Star Wars, z którym nie mogli sobie poradzić faceci spędzający przy grze całe godziny i od razu go ukończyłem. Mając po raz pierwszy w życiu do czynienia z komputerem! Wtedy uznałem, że między mną a komputerem istnieją jakieś wibracje.

Nic dziwnego, skoro od razu odnalazłeś takie nadnaturalne zdolności :). A dlaczego postanowiłeś pisać gry?

– Interesowało mnie tworzenie, opowiadanie pewnych historii. Nie ukrywam, że wybór branży gier komputerowych, a nie drogi filmowej czy literackiej, został w dużej mierze podyktowany kwestiami finansowymi. Nawet najlepsi polscy pisarze zarabiają sumy, które mnie by nie satysfakcjonowały. A reżyserzy wciąż muszą prosić o pieniądze sponsorów i nie mają środków na robienie filmów.

No tak, co to za przyjemność skończyć szkołę filmową i całe życie walczyć, aby pozwolono wreszcie zrobić film. W przemyśle gier komputerowych łatwiej o pieniądze na realizację?

– Pieniądze rzadko leżą na ziemi. Zajęło nam (nam jako Metropolis) 5 lat czekanie na możliwość produkowania gier bez ciągłego zastanawiania się, czy wystarczy środków na ukończenie projektu.

Cofnijmy się o te 5 lat, do roku 1993, kiedy powstała firma Metropolis. Tajemnica Statuetki była pierwszą grą, którą stworzyliście. Pisałeś gry wcześniej?

– Tak, ale na zasadzie zabawy. Przychodziłem na przykład do kumpla, pisałem przez dwie godziny grę, dwie godziny w nią graliśmy, a potem szła do kasacji. Zdarzyło mi się nawet napisać przygodówkę opartą na pamiętnikach Adriana Mole'a (bazującą na fabule filmu i książki).

Tajemnica Statuetki i Teenagent – druga gra Metropolis – to przygodówki. Skąd zainteresowanie właśnie tym gatunkiem gier?

– W grze platformowej czy zręcznościowej nie ma szansy na opowiedzenie historii. Gra przygodowa daje taką szansę. Jest to nie tylko zabawa, ale i dołączony do niej jakiś przekaz.

Trzecia gra Metropolis to Katharsis. Dlaczego po dwóch przygodówkach zabraliście się za zrealizowanie podwodno-kosmicznej strzelanki?

– Wydawało mi się, że odnaleźliśmy pewną niszę, która była słabo zagospodarowana, przynajmniej jeżeli chodzi o produkcje pecetowe. Widziałem graczy, którzy okupują automaty z grami zręcznościowymi i pomyślałem: „Dlaczego nie zrobić dla nich gry, w którą będą mogli bawić się w domu?".

Ale Katharsis okazała się klapą.

– Wcale nie.

Jej wydawca, czyli CD Projekt, nie mówi może tego aż tak dosłownie, ale też i nie odniosłem wrażenia, aby szefowie firmy byli zadowoleni z poziomu sprzedaży Katharsis.

– Ostatnio zamówili u nas następną partię kompaktów, więc chyba nie jest tak źle? Ale faktycznie liczyliśmy, że gra odniesie większy sukces. Może zaważył tu fakt, że wtedy byliśmy nieznaną firmą? W tej chwili jedna z najsłynniejszych kompanii, czyli Square [twórcy m.in. Final Fantasy VII – przyp. red.] przygotowuje grę Einheinder, w wielu założeniach bardzo podobną do Katharsis. Ale tak wielkie i uznane firmy prawie zawsze mogą liczyć na rozgłos i uznanie.


Szkic zamku do Wiedźmina

Po wydaniu Teenagenta CD i Katharsis rozstaliście się z firmą CD Projekt (w nie najlepszej atmosferze) i przeszliście pod skrzydła IPS Computer Group. Dlaczego?

– Związaliśmy się z CD Projektem, bo wyglądali na dynamiczną, drapieżną i odpowiedzialną firmę. Niestety, tylko dwa z tych określeń okazały się prawdziwe. Myśleliśmy, że jest to młoda firma, która rzuciła rękawicę staremu lwu i choćby z tego względu warto z nią współpracować. Cóż, nie wyszło.

Rynek polski nie jest dla Was specjalnie ważny ze względów finansowych. Wiadomo, że prawdziwe pieniądze są na Zachodzie, głównie w Niemczech i w Ameryce. Ostatnio Metropolis podpisała kontrakt z niemiecką firmą TopWare i jest to najbardziej spektakularny kontrakt na polskim rynku. Jak doszło do zawarcia tej umowy?

– Po pierwsze, rynek polski jest dla nas ważny. Bez pomocy finansowej ze strony IPS, może by już dzisiaj nie było Metropolis. Że nie wspomnę o oczywistych sentymentach i patriotyzmie...

Uff!

– A teraz do rzeczy. Kontaktowaliśmy się z wieloma firmami, jeździliśmy na targi do Anglii czy Stanów, artykuły o nas pojawiały się w najbardziej prestiżowych zachodnich pismach. Można powiedzieć, że bombardowaliśmy kamieniami wiele drzwi, licząc, że któreś wreszcie się otworzą.

> **Adrian Chmielarz**
>
> **Wiek**: 27 lat
> **Znak zodiaku**: Baran i Świnia
> **Pierwszy komputer**: ZX Spectrum
> **Pierwsza gra**: Star Wars
> **Ulubiona gra**: Monkey Island, Virtua Fighter, Quake Multiplayer
> **Ulubione pismo komputerowe**: Next Generation
> **Ulubione pismo niekomputerowe**: Empire
> **Ulubiony film**: Beavis & Butt-Head, Gorączka, Pulp Fiction
> **Ulubiony zespół**: Depeche Mode, Coltrane, N.W.A.

I otworzyły się drzwi firmy TopWare?

– Przez przypadek! Jeden z szefów TopWare zobaczył screeny do Wiedźmina na jednej ze stron WWW w Internecie. Od razu się z nami skontaktował i błyskawicznie doszło do podpisania kontraktu.

Co Wam to dało?

– Finansowy spokój. Możemy spokojnie pisać następne gry, a w tej chwili trzy są na etapie realizacji. Poza tym muszę przyznać, że do tej pory wszystkie uwagi ludzi z TopWare i ich sugestie czy prośby o zmiany pewnych rzeczy były uzasadnione i wychodziły grom na dobre. Możemy zatrudniać kilkudziesięciu grafików oraz programistów, pracować w dość komfortowych, przynajmniej w porównaniu z przeszłością, warunkach. Ludziom, którzy dobrze pracują, trzeba dobrze płacić. Napoleon powiedział, że woli jednego zawodowego żołnierza od dziesięciu amatorów,

Największy sukces firmy? Dotarcie na Zachód. Co prawda na razie wcisnęliśmy tylko nogę między drzwi, ale mam nadzieję, że następna gra będzie kopniakiem, który drzwi te wyważy!

Do tej pory ukazały się następujące produkcje Metropolis Software House
(podajemy wydawcę i rok wydania):
Tajemnica Statuetki - Metropolis 1993
Teenagent - Metropolis 1994
Teenagent CD - CD Projekt 1996
Katharsis - CD Projekt 1997
Książę i Tchórz - IPS CG 1998
W przygotowaniu:
Robo Rumble (Reflux) - połowa 1998
Gorky 17 - początek 1999
Witcher (Wiedźmin) - początek 1999

bo walczą tak samo, a zawodowiec je dziesięć razy mniej.

Często powtarzasz, że Metropolis jest najlepszą polską firmą. Czy tak śmiałe twierdzenie nie powinno zostać najpierw zweryfikowane przez rynek?

– Teraz jesteśmy najlepsi. Może za kwartał już nie będziemy. I żeby nie wyjść na buca, który napuszony pręży pierś, dam kilka przykładów. Ostatnio zgłosił się do nas przedstawiciel firmy Ion Storm, będącej własnością m.in. Johna Romero [jeden z twórców Quake'a i Dooma - przyp. red.]. Prosił o sprzedaż licencji engine'u do naszej nowej gry Robo Rumble [w Polsce będzie sprzedawana pod tytułem Reflux - przyp. red.]. Duży materiał o Metropolis zamieścił elitarny i prestiżowy miesięcznik Next Generation. Myślę też, że sam fakt, iż tak wielka firma jak TopWare zdecydowała się finansować nasze produkcje, też o czymś świadczy. Jednak, mówiąc szczerze, od dzisiaj przestaję już być polskim Dave'm Perry [szef Shiny, który chwali się swoją firmą na prawo i lewo - przyp. red.] i niech rezultaty świadczą o firmach, a nie propaganda.

em i Świnią

Co za wyznanie! Ludzie nie uwierzą, że Ty to powiedziałeś. Ale porozmawiajmy o sukcesach. Metropolis istnieje od 5 lat. Co uważasz za największy sukces firmy?

– To, że w końcu przedostaliśmy się na Zachód. Co prawda, jeszcze nie całkowicie. Na razie wcisnęliśmy tylko nogę między drzwi. I mam nadzieję, że następna gra będzie kopniakiem, który je rozwali.

A niepowodzenie?

– Bicie głową w ten potężny mur między Polską a Zachodem zajęło nam aż 5 lat. I kosztowało więcej wysiłku niż myślałem.

Czy trafiłeś kiedyś na grę, o której pomyślałeś, że chętnie wziąłbyś udział w jej tworzeniu nie ze względu na sukcesy czy powodzenie finansowe, tylko samą przyjemność, jaką dawałoby jej napisanie?

– Leisure Suit Larry i żeby były żywe modelki! A tak zupełnie serio, to chyba nielichą satysfakcję dałoby mi robienie cyklu Indiana Jones.

Jakie tytuły wywarły na Tobie największe wrażenie?

– Seria Gabriel Knight i I Have No Mouth And I Must Scream. Ze względu na nowatorskie podejście do tematu. Czyli dorosłe.

Kiedy mówimy o polskim rynku komputerowym, natychmiast zaczynamy myśleć o jego problemach. Jednym z czołowych jest na pewno piractwo. Co myślisz o tym zjawisku?

– Jak mogę winić człowieka, który przychodzi na legalny bazar w centrum miasta i kupuje sobie grę? Czy on jest od tego, aby sprawdzać, co to za towar i skąd pochodzi? Wina tkwi po stronie policji i prokuratury, które pozwalają na bezkarny handel pirackim oprogramowaniem.

Dlaczego tak się dzieje?

– Policja jest wyjątkowo i dogłębnie skorumpowana. Jestem naprawdę wstrząśnięty, kiedy przychodzę na Grzybowską [przy tej ulicy mieści się warszawska giełda komputerowa - przyp. red.] i spotykam się z jawnymi ofertami kupna kradzionego oprogramowania. Wszystko w świetle dnia, bez żadnego chowania się, bez strachu. Widać handlujący nie mają powodów, aby bać się policji.

Jak temu zaradzić?

– Nie można ucinać hydrze łba po łbie, bo ciągle odrastają. Trzeba ją całą spalić. Dobrym sposobem byłoby drastyczne karanie szefów giełd. Powtarzam, nie wiem, jak to możliwe, by w centrum stolicy 40-milionowego kraju mogła w weekend stać banda dresiarzy i sprzedawać piracki soft. Jak jestem na giełdzie, to zaczepiają mnie co najmniej z 10 razy. Czy wyobrażasz sobie na przykład punkt w centrum miasta, w którym spotykaliby się paserzy albo sutenerzy i nikt by nic z tym nie robił ?


Robo Rumble

Zmieńmy ten niemiły temat. Powiedz, jak sobie wyobrażasz przyszłość światowego rynku komputerowego. Co nas czeka za 10 lat? Puść wodze wyobraźni!

– Wszyscy mówią o lepszych komputerach, większej liczbie polygonów itp. Natomiast ja widzę trend do odzierania gier z gry. To bardzo ciekawe zjawisko i na pewno uczyni z gier prawdziwy rynek masowy, a nie niszę, jaką mamy w tej chwili. A chodzi o to, że coraz więcej „gier" to w rzeczywistości programy rozrywkowe. Kilka przykładów: Parappa the Rappa, w której rapujemy wraz ze śmiesznym pieskiem. Barbie Fashion Collection czy jakoś tak, superhit w Stanach, można się domyślić, o czym. I wkrótce np. Super Mario Paint 64 na Nintendo, do malowania pierdół. Czyli gry, w których nie stresujesz się, jak przegrasz, a zabawa jest jasna i zrozumiała dla każdego. Wydaje mi się, że takich produktów będzie coraz więcej i być może za 10 lat termin gry komputerowe będzie oznaczać coś zupełnie innego.

Widzę trend do odzierania gier z gry

Dziękuję, że znalazłeś czas dla naszych Czytelników i życzę Ci, aby o grach Metropolis było głośno na całym świecie.

– BUM!

Teoria spisku

Żyjemy w kraju, w którym spiskowe teorie na różne tematy cieszą się nie słabnącym powodzeniem. Postanowiłem więc podzielić się jedną, o której wiem z pewnych, oligoceńskich w swej czystości, źródeł, na użytek i ku przestrodze Szanownych Czytelników. Pewnie też chcielibyście wiedzieć, dlaczego Wasz ulubiony komputer w dwa lata po kupnie nadaje się tylko na złom albo dlaczego – obiektywnie patrząc – najgorszy system operacyjny wszechświata (którego nazwy nie śmiem nawet wymienić w tak dobrym towarzystwie) zyskuje tak niesamowitą popularność? Na owe pytania istnieje jedna, jedyna właściwa odpowiedź – to wynik ogólnoświatowego spisku konsorcjów komputerowych.

Na początek odpowiedzmy sobie na pytanie, dlaczego komputery starzeją się tak szybko? Ponieważ produkujący je półinteligenci nie są w stanie zrobić niczego pożytecznego. Nie potrafią kopać rowów, a pracę w, przepraszam za wyrażenie, „Makdonaldzie" uważają za, o zgrozo, nudną. A jak mówi mój dobry znajomy (który trzykrotnie pobił rekord trębacza Kleppa w długodystansowym leżeniu na czas): „inteligentny człowiek nigdy i nigdzie nudzić się nie może". Owi, jak więc jasno widać, prostaczkowie, od urodzenia przyzwyczajani tylko i wyłącznie do dopychania kolanem coraz większej liczby tranzystorów na coraz mniejszej powierzchni, są zbyt ograniczeni, aby byli w stanie zmienić swój brudny zawód na np. chwalebny fach ślusarza-spawacza lub coś równie godnego.

Co więc mają robić w momencie, kiedy nawet w Czechach czy innych krajach za skrajem cywilizacji (np. w mitycznym Poland) pod każdą papą krytą strzechą stoi tzw. kompjuta? Przecież nikt zdrowy na ciele i umyśle nie będzie kupował nowego sprzętu, gdy stary jeszcze całkiem dobrze ogrzewa mieszkanie. I tu właśnie widać, w jakim kierunku rozwija się techniczna myśl komputerowa. Każdy nowy procesor grzeje mieszkanie o od 131,5% do 215,85% lepiej niż jego poprzednicy, nie mówiąc już o jednostkach na płytach ATX, dzięki którym udało się poprawić cyrkulację powietrza, a tym samym ogrzewać okolicę nawet jeszcze o 20% skuteczniej. Modele zwane serwerami mogą służyć w małej gastronomii za ekspresy do kawy lub mikrofalówki. Jest także duże zapotrzebowanie na komputery przenośne, które – oprócz zapewniania ciepła poza domem – podnoszą także prestiż użytkownika przynajmniej w tym samym stopniu co telefon komórkowy.

Bądźmy jednak szczerzy – wschodni rynek, mimo że bardzo chłonny, jest trochę specyficzny. Możliwość skuteczniejszego ogrzania chałupy tylko u nas (i w innych krajach Trzeciego Świata) jest zachętą do kupienia komputera nowszej generacji. Są jednak takie miejsca na ziemi, gdzie służą do tego tzw. kaloryfery, przemyślnym sposobem podłączone do elektrociepłowni. A my, bo przecież piszę dla Specjalistów, zdajemy sobie sprawę, że komputer oprócz funkcji grzejnika, może spełniać także inne zadania.

Być może padnie zarzut, że zagłębiam się w nudne i zbyt naukowe rozważania. Myślę jednak, że należy choćby przelotnie zwrócić na to uwagę aby, że tak to określę, dokładniej naszkicować tło problemu. Komputery mają na Zachodzie także niebagatelny wpływ na rozwój wielu poważnych dziedzin życia (np. pornografii). Dzięki nim można też wykorzystywać, normalnie niezbyt użyteczne, znaleźne karty kredytowe (tymi dwiema dziedzinami informatyki przez duże „I" mam zamiar zająć się później, w serii poważnych artykułów).

Zrewolucjonizowały one także proces wychowawczy – siedmioletnie dziecko sadzamy przed komputerem i mamy je z głowy... do chwili, gdy dostaniemy pierwsze wezwanie na kolegium. Zresztą, komputery stworzyły także wiele nowych dziedzin życia. Dzięki nim można samemu, bez zaprzątania komukolwiek głowy, uregulować stan konta w banku, bez ruszania się na giełdę załatwić sobie najświeższe wersje interesującego go nas oprogramowania, obejrzeć unikalne zdjęcia znanych modelek lub zrobić komuś dowcip, umieszczając jego dane na liście osób poszukiwanych przez Interpol. Takich zastosowań są jeszcze tysiące.

Ja wiem, że w naszym kraju te sposoby wykorzystywania sprzętu komputerowego uważa się za równie nietypowe jak granie, nie można jednak nie brać ich pod uwagę. Na Zachodzie właśnie akcent na te dziedziny rozwoju informatyki pozwala producentom co roku opychać klientom procesory nowej generacji. Niewiernym Tomaszom, którym taki związek wyda się nieprawdopodobny, podam prosty przykład.

Do wyświetlenia obrazka w dość kiepskiej jakości od biedy wystarczył 386. Aby jednak rysunek (czy raczej zdjęcie) zabłysnął pełnią barw i zachwycił bogactwem gorących szczegółów – potrzebny już był 486. Aby te fascynujące, przeznaczone dla koneserów zdjęcia ożyły – konieczny był procesor Pentium. A w kolejce czeka przecież jeszcze pełny trójwymiar i wirtualna rzeczywistość – dotyk, zapach i smak.



I tu, jak widać, wychyla się z mroków i mgieł pierwszy z wielkich komputerowych spisków. Otóż istnieją dowody, że już przed dziesięcioma laty na komputerach można było robić to wszystko, co robi się teraz. Pecety wspaniale ogrzewały mieszkanie, Atari służyło kompozytorom, Amiga grafikom – a na wszystkich tych platformach można było godzinami oddawać się godziwej rozrywce.

Co jednak sprawia, że to, co kiedyś było dla nas miodem i cudem, teraz jest tylko nędzną pikselozą w 16 kolorach? Czy ten sprzęt ot tak, po prostu się zestarzał? Taki pogląd próbują nam sprzedać szarlatani od produkcji komputerów, podczas gdy tak naprawdę umieszczają w swych maszynach zwykłe czasowe wyłączniki. To one, sprzężone z wewnętrznym zegarem komputera (oczywiście, tym prawdziwym zegarem wewnętrznym, a nie lipną makietą, którą każdy we własnym zakresie może odciąć od zasilania) wraz z upływem czasu zmniejszają jego możliwości tak, by najnowszy model już po dwóch miesiącach okazał się za wolny, po roku – średniej klasy, a po dwóch – złomem.

W jaki inny sposób można wytłumaczyć fakt, że tak rewelacyjne modele komputerów, jak Atari 65XE czy Commodore 64, na których można było zrobić dosłownie wszystko, w tej chwili nadają się tylko do muzeum techniki? Wydaje mi się, że każdy myślący człowiek przyzna, że istnienie ogólnoświatowego spisku wielkich firm komputerowych to jedyne sensowne wytłumaczenie.

Odrębną sprawą jest ogromna popularność graficz-

nego systemu operacyjnego, choć wszyscy zarzucają mu powolność i niestabilność. Wytłumaczenie tego zadziwiającego faktu można znaleźć na internetowych serwerach Wyspy Wielkanocnej, pod adresem znanym tylko wtajemniczonym. W czterokrotnie spakowanym różnymi archiwizerami pliku znajdują się najczystsze i jedyne prawdziwe pliki źródłowe owego systemu. Po ich przeanalizowaniu można stwierdzić, że system ów swobodnie mógłby być o wiele wydajniejszy, szybszy i bezawaryjny, gdyby nie zawierał w swym kodzie specjalnych komend wyświetlających niezauważalne dla świadomości komunikaty. Sam ten proces (całkiem nielegalny, bo działający na naszą podświadomość) nie obciąża jednak za bardzo procesora.

Dla każdego jednak jest jasne, że w razie wykrycia tego procederu firma, która się go dopuściła, poniosłaby poważne konsekwencje. Z tego też powodu bardzo duża część mocy obliczeniowej komputera idzie na dozorowanie i zapobieganie sytuacjom, w których po zawieszeniu się komputera na jego ekranie pozostałby np. napis: „ten system jest najlepszy". Autor dysponuje dowodami w postaci zrzutów ekranowych, z których niezbicie wynika, że ów niecny proceder jest uskuteczniany już od wersji 3.1 systemu.

Wśród tak poważnych zarzutów śmiesznie nieszkodliwe i mało efektowne wydają się, udowodnione przez psychoanalityka Zenona P. z Oszołomic (woj. kieleckie), hipnotyczne właściwości znaków firmowych niektórych potentatów komputerowych, których efektem są m.in. wojny między posiadaczami różnych platform sprzętowych. Fakt wydawania przez karty muzyczne uzależniających dźwięków, powszechnie już uważany jest za nie do obalenia, szczególnie po ostatnich zamieszkach na zlotach fanów dwóch gigantów tej gałęzi przemysłu komputerowego.

Jakby tego było mało, internetowym klubem,- zrzeszającym tropicieli komputerowych spisków wymierzonych w zdrowy trzon komputerowej braci, wstrząsnęło w ostatnich dniach tajemnicze zaginięcie Johna N., który wpadł na trop powszechnego dodawania do masy plastikowej obwodów drukowanych pod płyty główne, kobiecych feromonów. Być może zapowiada to pojawienie się w niedługim czasie modelu komputera dla kobiet, który – biorąc pod uwagę niewątpliwą atrakcyjność Johna N. (wielokrotny rozwodnik, z kilkoma sprawami o alimenty) – zapewne odniesie sukces. Tą czarną przepowiednią kończę artykuł napisany ku nauce i przestrodze. Bądźcie czujni! Wróg czuwa! ;-D

Adam Nakonieczny

Rota fizyków

Nie rzucim wiedzy, choć trwa noc
I burza się zerwała:
W pracowniach tkwi fizyków moc,
W laboratoriach chwała!
Bronić będziemy naszych blank.
Tak nam dopomóż Planck!

Nie będzie nam bezkarnie nikt
Wariował lagranżjanów.
Wszystkiemu podołają w mig
Fizycy – ród tytanów.
Nie będzie w walce naszej pauz.
Tak nam dopomóż Gauss!

Będziemy twierdzić aż po grób,
Że, kiedy sił nie staje,
Ciało po prostej biegnie lub
W spoczynku pozostaje.
Nie zeżre naszej wiedzy mól.
Tak nam dopomóż Joule!

I do ostatniej kropli krwi,
Choć wróg zastawia wnyki,
Bronić będziemy po kres dni
Praw termodynamiki.
Trwoga nie skazi naszych serc.
Tak nam dopomóż Hertz!

Niech brzmi rozgłośnie nasza pieśń
Wśród mrzonek i utopii:
Fizyki nie pokryje pleśń,
Nie wstrzyma nikt entropii!
Fizykom chwała po kres lat.
Tak nam dopomóż Watt!

Tekst pochodzi z http://zodiac1.mimuw.edu.pl/~godzilla/rota.html

Więcej o nowej konsoli

Najświeższe (z początków lutego) wiadomości na temat przygotowywanej przez firmę VM Labs konsoli Project X są bardzo intrygujące.

Po pierwsze – konsola będzie fabrycznie wyposażona w napęd DVD! Ta informacja od razu wywołała lawinę domysłów na temat producenta konsoli (musi dysponować odpowiednią technologią). Po drugie – w USA Project X ukaże się jeszcze w tym roku (można więc założyć, że Europa ujrzy tę konsolę najpóźniej na początku roku następnego). To ciężki orzech do zgryzienia dla firmy Sega, która już i bez tego ma spore kłopoty (patrz artykuł „Quo Vadis, Sego?" na str. 76). Sega planowała premierę nowej konsoli Katana na rynku japońskim na koniec listopada; USA i Europa miały czekać aż do połowy roku następnego. Czy pod naciskiem konkurencji Sega zmieni swoje plany? Zobaczymy. (YuYo)

Cruis'n World (N64)

Poprzedniczka tej gry, Cruis'n USA (pierwsze wyścigi na konsolę N64), mimo nie najlepszej jakości sprzedała się w dużej liczbie egzemplarzy.

Nowa wersja będzie ulepszona pod każdym względem. Autorzy dodali obsługę Rumble Paka (co w tej chwili zaczyna być standardem), będzie możliwość gry w cztery osoby. Użyty zostanie zupełnie nowy engine grafiki, a podrasowane tekstury będą wykorzystywać pełniejszą paletę kolorów. Oprócz tego nowe etapy (zgodnie ze zmienioną nazwą gry) i samochody.



Wydawca: Midway. Termin: lipiec 1998. (YuYo)

Bio Freaks (N64)

Ta nowa bijatyka na Nintendo 64 okaże się z pewnością rewelacją sezonu. W końcu będzie można się wyżyć, grając w dynamiczną, ale i bardzo brutalną grę. Perfekcyjnie zrealizowana i w pełni trójwymiarowa grafika ma przypominać trochę Quake'a.



Według twórców, największą „atrakcją" gry będą rozmaite makabryczne (czy po prostu wstrętne) sceny walki. I nie chodzi tu tylko i wyłącznie o standardowe morze krwi, lecz o różne efekty specjalne, np. ... zwracanie zawartości żołądka na pokonanego przeciwnika.

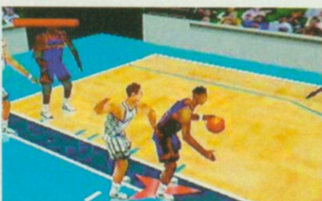
Wydawca: Midway. Termin: lipiec 1998. (YuYo)

NBA Courtside (N64)

Już niedługo miłośnicy koszykówki nie będą się czuli pokrzywdzeni. NBA Courtside ma bowiem jakością dorównywać produkcjom na Sony PlayStation.

Jak każdy porządny przedstawiciel gatunku, także i NBA Courtside będzie grą licencjonowaną, dzięki czemu zagramy na „prawdziwych" halach koszykówki, jako „prawdziwi" gracze ligi NBA. Grafika trójwymiarowa, zawodnicy o bardzo zróżnicowanych charakterystykach – od dobrze zbudowanych, ale mało zwrotnych, po mniej potężnych, ale zwinniejszych graczy. Grać będzie można nawet w cztery osoby, będzie też support do Rumble Paka.

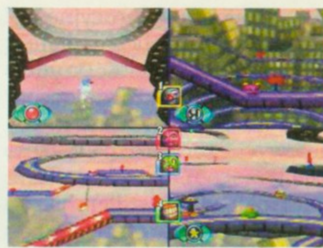
Wydawca: Nintendo. Termin: kwiecień 1998. (YuYo)



Reckin' Balls (N64)

Nazwa Iguana Entertainment kojarzy się przede wszystkim z krwawym Turokiem. Tymczasem ta sama grupa autorów, pracując nad drugą częścią Turoka, na boku przygotowuje grę znacznie mniej brutalną.

Z pozoru przypomina ona platformówkę 3D, ale jest w niej wiele elementów zapożyczonych z wyścigów. Kierując skaczącą piłką, gracz przemierza wielopoziomowe plansze przypominające spirale, wykorzystując poustawiane po drodze wiatraki, windy, transportery itp. Gra nieco dziwaczna, ale dość trudna i zaopatrzona w ciekawe poziomy dla wielu graczy. Ma bardzo ładną grafikę.



Wydawca: Acclaim. Termin: maj 1998. (YuYo)

64DD za 80 dolarów?

Według ostatnich doniesień, od dawna oczekiwany napęd magnetyczny do konsoli N64, czyli 64DD, kosztować ma w USA około 80 USD. Nie wiadomo jednak, czy w cenę tę wliczona jest również gra.

Ostatnio coraz częściej słyszy się, że w napęd wbudowany ma być modem. Byłaby to już druga, po Saturnie z dodatkiem NetLink, konsola, dzięki której można będzie grać on-line. Modem mógłby też służyć np. do ściągania z Internetu dodatków do już wydanych gier. (YuYo)

Rampage (N64)

Dawno, dawno temu, jeszcze w czasach 8-bitowego komputerka ZX Spectrum, grywałem we wspaniałą Rampage. Teraz przygotowywany jest jej remake w wersji na Nintendo 64.



Zrezygnowano z przenoszenia gry w trzy wymiary, jednak nowych elementów będzie mnóstwo. Po pierwsze – grafika, choć dwuwymiarowa, będzie kolorowa aż do przesady i bardzo żywo animowana. Po drugie – wiele niespodzianek, bonusów i sekretów. Nie zmieni się główna idea gry, czyli rozgniatanie budynków, helikopterów i wszystkich przeszkadzajek, oraz główni bohaterowie, przypominający wyglądem King Konga czy Godzillę.

Wydawca: Midway. Termin: lato 1998. (YuYo)

Rebus (PSX)

Strategie turowe na PC powoli ustępują pola grom czasu rzeczywistego, a tymczasem na PlayStation zapowiadana jest nowa gra z tego gatunku.

Rebus na pierwszy rzut oka ma bardzo sympatyczną grafikę, lekko „zalatującą" Mangą. Nie zawiodą się również miłośnicy długich i interesujących przerywników filmowych – w Rebusie będzie ich pod dostatkiem. Gra będzie miała kilka unikalnych opcji, np. możliwość obniżania lub podwyższania wysokości terenu, na którym toczy się walka. Nie wiadomo jeszcze, w jaki sposób zostanie rozwiązane sterowanie przebiegiem gry, ale i tak Rebus zapowiada się interesująco.



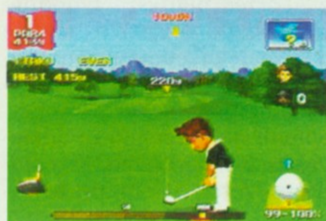
Wydawca: Atlus. Termin: jesień 1998. (YuYo)

Gry Namco (PSX)

Miłośnicy gier firmy Namco powinni zwrócić szczególną uwagę na najbliższe miesiące. Ciekawa platformówka Klonoa ukaże się 10 marca, zaś strzelanina Point Blank – 15 kwietnia, a najciekawsza chyba gra z pierwszego półrocza 1998 – Tekken 3 – ma się ukazać już 20 kwietnia! (YuYo)

Hot Shots Golf (PSX)

Jakiś czas temu firma Sensible Software próbowała stworzyć symulator golfa dla każdego, jednak wyniki tego eksperymentu nie okazały się zbyt zachęcające.



Teraz firma Sony zapowiedziała wydanie w USA i w Europie gry znanej w Japonii pod nazwą Everyone's Golf, która odniosła tam oszałamiający sukces – sprzedano ponad milion egzemplarzy! Co w tej grze jest tak atrakcyjnego? Przede wszystkim prosta obsługa – inaczej niż w grach golfowych na PC. Zamiast wielokrotnego klikania w odpowiednich miejscach, wystarczy raz wcisnąć przycisk na joypadzie, aby uderzyć piłeczkę.

Wydawca: Sony. Termin: maj 1998. (YuYo)

Other Life Azure Dreams (PSX)

Gra należy do gatunku, który posiadacze konsol bardzo polubili, czyli do RPG. Dodatkową zachętę może stanowić fakt, że OLAD jest tworzony i będzie wydany przez firmę, która stworzyła inną znakomitą grę RPG, Suikodena.

Bardzo charakterystyczne jest wykonanie gry – trójwymiarowe tła połączone ze zwykłymi obiektami 2D. Gra wypełniona jest Mangą, ale do tego gracze powinni być już przyzwyczajeni. OLAD to gra turowa – gdy jeden z graczy porusza swoimi postaciami, drugi znajduje się w trybie walki. W następnej turze role się odwracają.

Wydawca: Konami. Termin: 1998. (YuYo)

Tonba! (PSX)

Kolejna atrakcja dla wielbicieli gier platformowych. Zawiera wszystkie elementy typowe dla gatunku – przewijające się od lewej do prawej strony ekranu ogromne poziomy, bardzo ładną i kolorową grafikę, mnóstwo przeszkód do pokonania i, oczywiście, wiele zabawnych sytuacji. Oprawa graficzna Tonba! podobna jak w kreskówkach.

Sterując małym jaskiniowcem, przemierzamy lasy, farmy i inne okolice, zbieramy klucze i ukryte skarby oraz pokonujemy przeciwników, wskakując im na plecy. Jest też kilka niespodzianek. Krótko mówiąc, powrót do korzeni w najlepszym stylu.

Wydawca: Sony. Termin: lato 1998. (YuYo)



X-Files na PlayStation (PSX)

Po tym, jak firma Sony zapewniła swojej konsoli wyłączność dla serii gier Tomb Raider, podobnie stało się z grą opartą na znanym i lubianym serialu X-Files. Jedyną wersją konsolową tej gry będzie więc wersja na PSX, której wydaniem zajmie się prawdopodobnie sama Sony. Głównym autorem jest Chris Carter. Poza wersją na PSX gra X-Files ukaże się również na komputery PC; wydawcą będzie firma Fox Interactive. (YuYo)

ZSTĘPNIAK

To już drugi zstępniak w Gamblerze, pierwszy dotyczył drobnej zamiany na stanowisku rednacza. Co prawda, ten wcale nie oznacza, że teraz ja będę redaktorem naczelnym (wydaje mi się, że Aleksy radzi sobie dość dobrze i nie potrzebuje mojej pomocy :)))). Zmiany dotyczą tylko i wyłącznie działu poświęconego konsolom. Otóż chciałem Wam zakomunikować, że nie jestem już odpowiedzialny tylko za dział PlayStation. Poczynając od następnego numeru, będę miał trudne zadanie (i niewątpliwą przyjemność) nadzorować Dział Konsol.

Decyzją Rady Najwyższej, pod Świętym Kierownictwem Dyrektora Grzegorza Eidera, poszczególne „frakcje konsolowe" zostały połączone w jedność i tak się składa, że to właśnie moja skromna osoba będzie odpowiadała głową za wszystkie błędy i wypaczenia (od razu zapowiadam, że takich nie będzie). YuYo, do tej pory odpowiedzialny za Saturna i Nintendo 64, dostał inne (równie odpowiedzialne) zadanie do wykonania.



Muszę przyznać, że „z pewną taką nieśmiałością" zabieram się do pracy, ponieważ nigdy przedtem nie miałem okazji czymkolwiek kierować (muszę w końcu zrobić prawo jazdy). Ale ma to też swoje uroki!!! W końcu będę mógł bezkarnie znęcać się nad YuYo, Jackiem Piekarą i moim Drogim Kumplem, Haszakiem. Teraz ja będę cenzurował Twoje teksty, Haszaku!!! Poznasz moją stalową pięść!!! Ugniesz się, tak jak i inni!!! Wszyscy będziecie... mhm... przepraszam – megalomania też ma swoje granice :)

Próbę konsolowej twórczości Darka macie już w tym numerze. Radzę dokładnie przyjrzeć się recenzowanej przez niego grze – przez pierwsze tygodnie tego roku okupowała wszystkie czołowe miejsca na listach przebojów renomowanego tygodnika CTW. Jest to swego rodzaju ewenement.

W następnym numerze nie znajdziecie w tym miejscu wstępniaka. Przeniesie się on na początek działu, przed rubrykę NewsPad.

Mam nadzieję, że nie zawiodę Waszych oczekiwań i uda mi się sprawnie poprowadzić Konsole w Gamblerze.

ZooltaR

PS Wszelkie uwagi i propozycje proszę przesyłać bezpośrednio do mnie. Mój adres – zooltar@lupus.waw.pl.

FIFA '98: Road to the World Cup

Znów te stadiony?! Zapchane, wypełnione drącymi się kibicami rozentuzjazmowanymi poczynaniami 22 facetów kopiących biedną piłkę? Znów, znów!!! Choć tytuł gry trochę się zmienił, stał się nieco koniunkturalny.

Najnowsze dzieło sportowej odnogi Electronic Arts wyraźnie odmłodniało i nabrało większego wigoru (którego już wcześniej nie można mu było odmówić), zachowując przy tym wszystkie elementy dobrego symulatora piłki nożnej. I wprowadziło, rzecz jasna, grupy eliminacyjne do Mistrzostw Świata '98, dzięki czemu niektórzy będą mogli przeżyć to jeszcze raz, a niektórzy może jeszcze raz rozegrać (gwarantuję, że awans drużyny Polski jest prostszy niż w rzeczywistości).

Nadal futbolówka klei się trochę do butów, choć łatwo ją stracić przy zbyt gwałtownym zwodzie. Nadal znakomicie się kręci, pozwalając strzelać wspaniałe bramki (i równie łatwo przestrzelić). Dość łatwo osiąga się kombinacje pozwalające strzelić z przewrotki, zagrać piętą czy odegrać w biegu. Doskonale wyglądają parady bramkarskie. Tu zresztą jedna uwaga. Bramkarze, nawet średniej klasy, doskonale radzą sobie z silnymi, precyzyjnymi strzałami z dystansu, a tracą głowę w niegroźnym zamieszaniu i piłka czasem (stanowczo za często) wpada do bramki, uderzona oddechem napastnika drużyny przeciwnej.

Istotnym novum jest rozgrywanie rzutów wolnych i karnych. Przy wolnych możemy ustawić wysokość i siłę strzału (obrazowane za pomocą strzałki) oraz stopień zakręcenia piłki. Rzuty karne doczekały się osobnego ekranu, na którym stajemy twarzą w twarz z bramkarzem (to trochę ułatwia strzelanie).

Imponująco wygląda oprawa graficzno-dźwiękowa. Dynamiczne intro z wpadającą w ucho, choć na dłuższą metę drażniącą muzyką, wspaniałe mini-teledyski łączące film z grafiką komputerową, a nadawane z miast, w których znajdują się stadiony goszczące grające drużyny, wreszcie wygląd boiska i piłkarzy zadowolą nawet najwybredniejsze gusta. Obraz został uzupełniony fachowym komentarzem podczas meczu (podawane są nawet nazwiska zawodników!) oraz dość inteligentnie nagranym szumem trybun. Komentarz, jakkolwiek czasami nieco irytuje (np. gdy na początku meczu Bangladesz–Luksemburg spiker twierdzi, że zapowiada się niezwykle ciekawe widowisko), jest dość kompetentny, oddaje to, co dzieje się na boisku i stosunkowo rzadko się powtarza.

Te zachwyty nad programem nie wynikają z mojego bezkrytycyzmu. W FIFA '98 gra się znakomicie. Ale i ona ma wady. Przede wszystkim, bramkarz stanowczo za często rzuca się z piłką do przodu. W ten sposób sprowadza na nas nieszczęście w postaci rzutu wolnego, co przy doświadczonym przeciwniku zazwyczaj kończy się utratą bramki (i nerwów). Poza tym, realizm nieco cierpi, gdy komputer losuje wyniki drużyn. Rozumiem, że w piłce piękne jest to, że teoretycznie każdy może wygrać z każdym, ale jak wychodzą z grupy Mołdawia i Gruzja, a z tej samej grupy nie wychodzą Anglia i Włochy, to widzę w tym grubą przesadę. Dzięki takim losowaniom raz rozegrałem finał mistrzostw świata z Omanem – wygrana 10:0 nie sprawiła mi żadnej radości.





Nie będę się natomiast czepiał, że programiści najwyżej ocenili drużynę Francji, gospodarzy mistrzostw, która dystansuje Niemcy i Brazylię. Jedynie Włosi jej dorównują. Nie dano jednak Francji prawa uczestnictwa w finałach mistrzostw świata bez przejścia eliminacji.



Skoro jesteśmy przy realizmie, to warto spojrzeć na nazwiska. Tu program prezentuje się solidnie, przynajmniej jeśli chodzi o listę zawodników pierwszego składu. Za to ławka rezerwowych jest czasami losowo wybranym fragmentem odpowiedniej książki telefonicznej. Ale dzięki i za to.

FIFA '98 jest, pomimo drobnych niedociągnięć, propozycją bardzo solidną, gwarantującą na długo dobrą zabawę. Silne zróżnicowanie poziomu trudności pozwoli nowicjuszom cieszyć się ze zdobycia mistrzostwa świata drużyną Francji, a doświadczonym graczom – Bahrajnu. Po drodze do tytułu przyjdzie obejrzeć dziesiątki pięknych goli, niezapomnianych sytuacji podbramkowych, przeżyć kilka czy kilkanaście emocjonujących meczów. A o to przecież chodzi.

Sir Haszak





FIFA 98 ROAD TO WORLD CUP

Electronic Arts 1997

Sportowa

PSX

Grafika: 84%

Dźwięk: 85%

Ogółem: 80%

TEST DRIVE 4

Ostatnio patrzę na rynek komputerowy z ogromną nostalgią. Przypominam sobie dawne czasy, kiedy chodziłem do kolegi pograć na jego „obłędnym" Commodore 128. To był komputer. To były gry. Pierwsze zręcznościówki, pierwsze gry sportowe i, oczywiście, pierwsze wyścigi. Pamiętam, jak pewnego dnia zobaczyłem grę Test Drive. W tamtych czasach samochody, jakimi jeździło się w TD, widywałem tylko na stronach pism samochodowych u wujka, mechanika. I nagle mogłem zasiąść za kierownicą najprawdziwszego Ferrari Testarossa, Porsche Carrera czy Corvette Z-1.



Siedzieliśmy całymi wieczorami i przemierzaliśmy górskie trasy USA, z tą samą jednolitą ścianą po prawej stronie. Te niesamowite wrażenia, kiedy goniła nas policja; „fotorealistyczny" mandat przylepiany do szyby. Ohhh.... To były czasy. Teraz, rozpuszczony przez mnóstwo coraz ładniejszych gier, zarzucam coś na konsolę, gram przez piętnaście minut, po czym dochodzę do wniosku, że gra jest nędzna i już jej więcej nie oglądam. A kiedyś przy jednym programie spędzałem kilka tygodni.

Potem pojawił się Test Drive 2 – The Duel. Jeeeeejkuuuuu!!! Już nie chodziło tylko o to, aby jak najszybciej dojechać do mety – trzeba to było zrobić przed tym „drugim". Ile to razy tuż przed metą wyprzedzał mój samochód, doprowadzając mnie do białej gorączki. Ale kiedy już udało mi się wygrać, moim oczom ukazywały się ZUPEŁNIE NOWE TRASY.

A potem zobaczyłem TD2 na Amidze. Tego już nie da się wyrazić słowami. Cudownie kolorowa grafika, samochody niemal ze zdjęć, idealnie płynna animacja. To było COŚ. To robiło wrażenie. I znowu grałem wieczorami, starając się dojść jeszcze dalej, pokonać jeszcze więcej przeciwników.



Następny był Test Drive 3. I znowu wielkie wydarzenie – tym razem grafika w całości wektorowa. Wektorowa, znaczy TRÓJWYMIAROWA. Niestety, do pociągnięcia takiej „orgii dla oczu" potrzebna była maszyna lepsza niż zwykła „pięćsetka". Do tego trzeba było przynajmniej 486. Ha!!! W tamtych czasach niewielu było szczęśliwych posiadaczy tak potężnych kompów. A chociaż TD3 był grą dość nowatorską, nie zyskał takiej popularności jak jego zacni przodkowie.

Mamy teraz czasy akceleratorów graficznych, procesorów klasy Pentium II, wysokich rozdzielczości i kolorów, których liczba liczona jest w milionach. Mamy też czasy konsol, z całą ich mocą obliczeniową, połączoną z łatwością obsługi. Gry wyścigowe wyglądają tak realistycznie, że często trudno się oprzeć wrażeniu, iż uczestniczy się w prawdziwym wyścigu.

I znowu mogę pograć w Test Drive. Tym razem w część piątą (nie zapominajmy o Test Drive Off Road). Z rozrzewnieniem wspominam te antyczne czasy, zasuwając po wspaniale przygotowanych trasach najnowszymi modelami luksusowych samochodów. Ale to już nie to. Nie ma tej niepowtarzalnej atmosfery, która emanowała z komputera w zimowy wieczór 5 lat temu, kiedy uciekałem przed policyjnym radiowozem po górskiej autostradzie. TD4 to po prostu kolejne, solidnie zrobione wyścigi. Kilka różnych, bardzo ładnie wykonanych tras, kilka samochodów do wyboru i to, co zwykle – jazda, jazda, jazda.

Magnetyzm gdzieś zniknął, zastąpiony technicznymi fajerwerkami. Toporne klawisze zamieniły się w ergonomicznego joypada (albo całkiem kosmicznego neGcona). Z dawnej atmosfery pozostał tylko tytuł. Nie oznacza to wcale, że gra jest zła. Wręcz przeciwnie – to solidnie wykonane wyścigi na miarę naszych czasów (z wyjątkowo nędznie wyglądającym intro). Ale tylko solidnie. Takich gier jest mnóstwo. Co najśmieszniejsze, większość z nich jest wzorowana właśnie na poprzednich częściach TD (np. Need for Speed). A oryginał jest słabszy niż kopie.

Bardzo rozczarowała mnie nieudaczna policja. Pomimo upartego taranowania radiowozów i następujących potem krótkich ucieczek, kończących się prawie zawsze efektowną kraksą, nie dostałem nawet jednego, małego mandaciku. Bardzo mi się to nie spodobało. Cały urok tej gry polegał zawsze na możliwości wyprzedzenia jadącego przepisowe 90 km/h samochodu policyjnego i szaleńczym rajdzie połączonym z lawirowaniem między osobowymi sedanami, ciężarówkami i wlokącymi się samochodami terenowymi. W TD4 istnieje praktycznie tylko lawirowanie.

Zawiodłem się na trybie multiplayer. Można, oczywiście, zlinkować dwie konsole, można też grać na jednej. Ale gra wygląda cokolwiek dziwnie. Otóż najpierw trasę wyścigu przejeżdża jeden gracz, a potem drugi ma za zadanie ścigać się z „duchem" swego poprzednika. O ile takie rozwiązanie zdaje egzamin w wypadku samotnego grania na czas, o tyle w dwójkę jest całkowicie pozbawione sensu. W sumie równie dobrze można grać w trybie jednoosobowym i starać się pobić czas swojego rywala. Nie wiadomo dlaczego nie zaimplementowano opcji split screen. To znacznie uatrakcyjniłoby zabawę.

Test Drive 4 jest grą bardzo przeciętną. Gdybym miał wybierać między częścią czwartą a drugą, nie zastanawiałbym się ani chwili. Może czwarta jest znacznie ładniejsza, ale brak jej duszy, którą miała poprzedniczka.

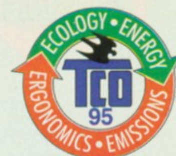
ZooltaR Nostalgik

TEST DRIVE 4

Accolade 1997
Wyścigi
PSX
Grafika: 73%
Dźwięk: 69%
Ogółem: 54%

SAMSUNG

SyncMaster™ New Line







TELEKOMUNIKACJA

SPRZĘT KOMPUTEROWY

KASY FISKALNE

RTV-AGD



	Przekątna kineskopu:	14"	15"	17"	21"
Seria **s**	do użytku domowego i małego biura:		500s	700s	
Seria **b**	do zaawansowanych aplikacji biurowych:	400b	500b		
Seria **p**	do zastosowań profesjonalnych (CAD, DTP):			700p	1000p

Dystrybutorzy:

ABC DATA Warszawa, ul. Elbląska 17, tel. (0-22) 633 70 11 • **ACTION** Warszawa, ul. Jana Kazimierza 46/54, tel. (0-22) 36 62 29 • **CADENA SYSTEMS** Poznań, ul. 27 Grudnia 7, tel. (0-61) 855 21 51 • **COMMPOL** Kraków, ul. Kątowa 11, tel. (0-12) 32 50 61 • **ELSAT INTERNATIONAL** Warszawa, ul. Wilcza 50/52, tel. (0-22) 623 06 31 • **SOFT-TRONIK** Wrocław, ul. Legnicka 42, tel. (0-71) 55 05 17

SAMSUNG ELECTRONICS POLSKA Sp. z o.o.
OCHOTA OFFICE PARK
Al. Jerozolimskie 181, 02-222 Warszawa
tel. (0-22) 608 44 00, fax (0-22) 608 44 01
www.samsung.com.pl

SAMSUNG ELECTRONICS
ŚWIAT DOBREJ MYŚLI

Zamawiam bezpłatne materiały informacyjne zawierające dokładne dane techniczne monitorów serii **SyncMaster™**

Imię: .... Nazwisko: ....

Nazwa firmy: .... Stanowisko: ....

Dokładny adres firmy: ....

W roku 1998 zamierzam kupić .... sztuk monitorów.

Quo vadis, Sego?

Tytułowe pytanie, jeżeli weźmie się pod uwagę ostatnie doniesienia z Japonii czy Stanów Zjednoczonych, wskazujące na (delikatnie mówiąc) nie najlepszą kondycję firmy, jest jak najbardziej na miejscu. W Polsce 32-bitowa konsola Segi zdobyła bowiem sporą popularność i wszelkie zawirowania wokół jej producenta mają prawo niepokoić posiadaczy Saturna. Przyjrzyjmy się więc, jak wygląda obecnie (koniec stycznia) sytuacja „na froncie".

Jedynym poważnym producentem gier na konsolę Saturn pozostanie... Sega.

Najsmutniejsze, ale już, niestety, w stu procentach pewne jest to, że

Saturn wyzionął ducha.

To, czego wszyscy od kilku miesięcy się obawiali, stało się faktem i obecnie nawet największy optymizm nie pomoże. Zdaje sobie z tego sprawę również sam producent konsoli, czyli Sega.

Amerykańska gałąź tego koncernu, Sega of America, zwolniła na początku stycznia około 30% swojego personelu, pozostawiając przede wszystkim osoby odpowiedzialne za usługi serwisowe dla obecnych użytkowników Saturna i poprzednich konsol spod znaku Segi oraz pracowników mających przygotować amerykańskich konsumentów na wejście na rynek nowego, 64-bitowego produktu.

Jeżeli chodzi o sprzedaż Saturna, to jest gorzej niż źle. Cała branża z zaskoczeniem przyjęła informację (pewną, bo ogłosiła ją sama Sega), że w całym roku 1997 sprzedało się w USA zaledwie 100 tys. sztuk tej konsoli! Być może niektórym z Czytelników wyda się to liczbą stosunkowo dużą, wystarczy jednak przypomnieć, że konkurencja, czyli firma Sony, w samym tylko listopadzie 1997 roku sprzedała na terenie Stanów Zjednoczonych ponad milion sztuk konsol PSX.

Zła sytuacja Saturna oraz niedawna decyzja Segi o całkowitym zaprzestaniu produkcji nowych egzemplarzy konsoli zaowocowała, przynajmniej w USA, istnym szaleństwem cenowym. Największe sieci handlowe wyprzedają Saturna i wszelkie produkty z nim związane po cenach absolutnie zdumiewających. Najnowsze gry, dotychczas w cenie ok. 50 USD, proponowane są po 15 USD, zaś produkcje nieco starsze kupić można (przypominam, dotyczy to rynku amerykańskiego) za całe... pięć zielonych papierków. To jeszcze nic, gdy weźmie się pod uwagę cenę samej konsoli. W wielu sklepach kosztuje ona ok. 30 USD!

Kiepsko zapowiada się rok 1998 pod względem oprogramowania dla Saturna. W styczniu odejście od tej konsoli zapowiedziało dwóch wielkich producentów gier, Electronic Arts (drugi co do wielkości, po samej firmie Sega, wydawca gier na Saturna) oraz Fox Interactive, więc już teraz można zaryzykować stwierdzenie, że jedynym poważnym producentem pozostanie... Sega. Wytłumaczenie masowej ucieczki deweloperów od tej konsoli jest bardzo proste – jeżeli w sklepach nie będzie miejsca dla samego Saturna, nie będzie go też dla gier na tę konsolę. Dlatego, mimo teoretycznie dużego, bo niemal dwumilionowego rynku, producenci musieliby ryzykować utratę dużych sum włożonych w tworzenie gier. Wszystko to złożyło się na smutny fakt, że w chwili obecnej spodziewanych jest zaledwie 8 (słownie: osiem) gier, które mają być wydane w USA.

Czy warto czekać na Katanę, podczas gdy bardzo mocną pozycję mają Sony PlayStation i Nintendo 64, a zapowiadany jest nowy produkt, Project X?

Przyszłość Saturna widzę więc w czarnych barwach. Nie warto się jednak tak tym wszystkim zamartwiać, bowiem już w listopadzie bieżącego roku w Japonii zaprezentowana ma być

Katana – nowa broń Segi.

Pierwotnie konsola ta miała nazwę kodową Dural (nie wiadomo, czy i ta nowsza nazwa nie zostanie zmieniona). Pierwsze informacje o niej były szokiem dla całej branży gier komputerowych. Po pierwsze – wyszły nie od samej Segi, ale od jednego z producentów gier (do tej pory nie wiadomo, z jakiej firmy pochodził informator), a po drugie – zaczęło się mówić o tym w chwili, gdy wydawało się, że Saturn wyjdzie z kryzysu.

Przeciek informacji doprowadził do tego, czego Sega obawiała się najbardziej. Gdy świat dowiedział się o przygotowywaniu następcy Saturna, gwałtownie spadło zainteresowanie 32-bitową konsolą. Jest to zapewne jeden z głównych powodów tak słabej dzisiaj kondycji Saturna.

Sega wprawdzie nie przedstawiła światu Katany, ale też nie mogła w nieskończoność zaprzeczać istnieniu projektu. O planach wprowadzenia na rynek nowej konsoli pod koniec 1998 roku zaczęto mówić już w grudniu roku ubiegłego. Początek stycznia przyniósł potwierdzenie tych informacji. Katana ma wejść na rynek japoński na przełomie listopada i grudnia 1998 roku, zaś USA i Europa będą musiały (tradycyjnie już) poczekać kolejne pół roku.

Czy jednak warto czekać na Katanę, podczas gdy bardzo mocną pozycję mają Sony PlayStation i Nintendo 64, a zapowiadany jest nowy produkt, czyli Project X? Przyjrzyjmy się danym technicznym nowej broni Segi.

Sercem całego systemu ma być procesor Hitachi SH-4, taktowany zegarem o częstotliwości 200 MHz. Co do tego nikt nie ma wątpliwości – w chwili obecnej maszyna z tym procesorem byłaby nie do pobicia na rynku domowych konsol. Dobrym wyborem jest również procesor graficzny PowerVR 2, którego szybkość obróbki grafiki przekracza tę spotykaną w automatach najnowszej generacji (Model 3). Sensację i zarazem rozpacz wśród redaktorów niektórych magazynów internetowych, a nawet polskiej prasy komputerowej, wzbudziła informacja o tym, że maksymalna rozdzielczość Katany ma wynosić 640×240 pikseli. Nie wiem, śmiać się czy płakać, bowiem w tych samych magazynach można było przeczytać pełne uwielbienia słowa o fantastycznej jakości grafiki gier na Nintendo 64. Jaka jest podstawowa rozdzielczość N64? Otóż wynosi ona 256×224! (Wszystkie wartości podane są dla trybu NTSC.) Widać więc, że nie sama rozdzielczość, ale efekty, jakimi dysponuje konsola, dają dobry efekt finalny.

Co znajdzie się we wnętrzu Katany? Procesor Hitachi SH-4, taktowany zegarem o częstotliwości 200 MHz; procesor graficzny PowerVR 2; Chip ARM7, podstawa systemu tworzącego dźwięk; 8 megabajtów pamięci podstawowej i 8 przeznaczonych na tekstury i grafikę (dane ze stycznia – ok. 26 MB łącznej pamięci).

A czy to źle, że obraz konsoli będzie miał tak niską rozdzielczość? Zdecydowanie nie – i warto tu przypomnieć niektóre gry z Saturna, chociażby Virtua Fighter 2. Gra ta wyświetlała obraz w wysokiej rozdzielczości, ale to rozwiązanie miało paskudną wadę – na większości telewizorów obraz strasznie migał. Jeżeli nawet nie zauważało się tego od razu, to owo uciążliwe miganie dawało o sobie znać szybkim zmęczeniem oczu. Tak więc należy schować do kieszeni przyzwyczajenie do wysokich rozdzielczości, do obrazu „jak żyleta", z widocznym każdym malutkim pikselem... To domena dobrych monitorów, podłączonych do komputerów, a nie zestawów konsola + telewizor.

Dźwięk Katany, generowany przez procesor firmy Yamaha, ma być jeszcze lepszej jakości niż dźwięk Saturna czy automatów serii Model 3. Chip ARM7, podstawa całego systemu tworzącego dźwięk, ma możliwość realizowania wielu efektów specjalnych, takich jak pogłos czy wibracje.

Nie wiadomo jednak, jaką Katana będzie miała pamięć. Pierwsze informacje mówiły o 8 megabajtach pamięci podstawowej i kolejnych 8 przeznaczonych na tekstury i grafikę. Pod koniec stycznia mówiło się zaś o oko-

ło 26 (!) megabajtach łącznej pamięci.

Na pewno Sega nie zapomni o tym, że najważniejsze dla każdego sprzętu, również dla konsoli, jest oprogramowanie. Bo jaki cel mógł przyświecać szefom tej firmy, gdy podejmowali decyzję o wykupieniu bardzo znanego producenta gier, ASCII Entertainment? Katana na wstępie powinna dysponować tak szeroką bazą programową, by mogła pokonać zadomowione już na rynku PlayStation i N64 oraz, wchodzący również pod koniec bieżącego roku, Project X. Podobno Sega namówiła już do pisania gier na Katanę 19 producentów, chociaż nikt do tej pory nie wymienił ich z nazwy...

A w Polsce...

No właśnie, traf chciał, że podczas ostatnich miesięcy, w których Saturn miał szansę przeżycia, brak było jakiegokolwiek wsparcia dla jego polskich użytkowników.

Dotychczasowy dystrybutor Segi, firma Bobmark, „przespał" praktycznie cały okres wakacyjny 1997, później zaś na arenę wkroczył ponownie elbląski Lanser, już na jesiennej Gambleriadzie rozpoczynając kampanię reklamową Saturna. Czy to nie za późno? I, co najważniejsze, czy warto teraz kupować Saturna? No cóż... Będzie warto, jeżeli jej cena spadnie może nawet nie do poziomu ceny w USA (byłoby trudno osiągnąć cenę rzędu 100 zł, choć to marzenie każdego gracza), ale powiedzmy 250–300 zł, oczywiście przy rozsądnej cenie gier. Wtedy Saturna warto będzie kupić chociażby dla tych kilkudziesięciu znakomitych tytułów, jakie się na tę konsolę ukazały. W przeciwnym wypadku nie ma to absolutnie żadnego sensu – na rynku istnieją przecież dwie inne, znakomicie prosperujące konsole...

YuYo

PS Saturn nie zniknie z łamów naszego pisma. Będziemy mu poświęcali miejsce stosownie do jego popularności i liczby ukazujących się tytułów.

NASCAR 98

NASCAR 98, chociaż jakością nie bije konkurentów stworzonych przez firmę Sega, wart jest bliższego poznania. Nie tylko dlatego, że to całkiem niezła gra, ale również dlatego, że może to już ostatni przedstawiciel gatunku gier wyścigowych na Saturna?



Od razu muszę przestrzec wszystkich miłośników perfekcyjnej grafiki – ta gra nie rzuci Was na kolana. Wydawać by się mogło, że już podwyższona rozdzielczość powinna podnieść walory grafiki, ale, niestety, NASCAR 98 wygląda bardzo kanciasto, a tekstury wcale nie są najlepsze. Jest w tym wszystkim jeden plus, animacja jest płynna i, w trybie jednego gracza, nie zwalnia nawet przy dużej liczbie pojazdów na ekranie. Niezła jest również ścieżka dźwiękowa. Poza głośnymi porykiwaniami silników i odgłosami uderzających w siebie samochodów, w tle słychać przyjemną muzykę. Wysoka jakość dźwięku to zresztą standard w produktach EA Sports.

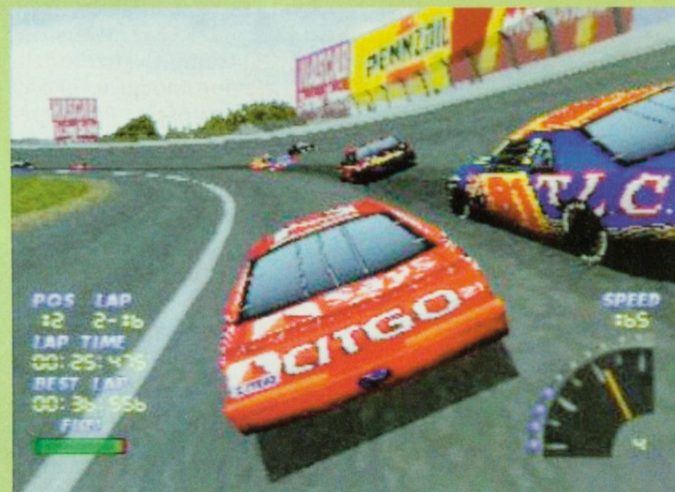
Ważnym elementem każdej gry zajmującej się wyścigami NASCAR jest regulacja parametrów pojazdu. Również w produkcie firmy Electronic Arts bez dłuższego posiedzenia nad konfigurowaniem poszczególnych elementów pojazdu właściwie nie ma sensu nawet próbować swych sił na torze.



Zaletą NASCAR 98 jest możliwość gry w dwie osoby, na podzielonym ekranie. Tutaj animacja chwilami zwalnia, ale jest to ledwo zauważalne i nie wpływa na przebieg rozgrywki. Sytuacje takie zdarzają się przede wszystkim wtedy, gdy na ekranach obu graczy pojawia się większa liczba komputerowych przeciwników. Jeżeli ktoś chciałby sterować pojazdem z większą dokładnością, może podłączyć do konsoli analogowy joypad – gra obsługuje go bez najmniejszych problemów.

Lubisz wyścigi NASCAR? Lubisz posiedzieć trochę nad doborem odpowiedniego ustawienia parametrów samochodu? Nie odstrasza Cię stosunkowo uboga grafika? W takim razie możesz pędzić do sklepu po NASCAR 98. Zresztą, bądźmy szczerzy, nie masz wielkiego wyboru...

YuYo



NASCAR 98

EA Sports 1997
Lanser
Wyścigi
Sega Saturn
Grafika: 62%
Dźwięk: 60%
Ogółem: 66%

DIDDY KONG RACING

Drugą (po średnio udanej Cruis'n USA) grą wyścigową na N64 była Mario Kart 64. Całkiem niezła, szczególnie w trybie multiplayer, lecz po pewnym czasie grania odczuwało się niedosyt. Gdy w Internecie pojawiły się pierwsze zapowiedzi Diddy Kong Racing, gra ta z miejsca została okrzyknięta następcą Mario Kart 64. I w pewnym stopniu tak można ją traktować.



Ideą gra różni się od Mario Kart. Tam chodziło tylko i wyłącznie o zajmowanie jak najlepszych lokat w poszczególnych wyścigach, tutaj dodane są wątki „przygodowe", podobne zresztą do tych z gry Super Mario 64. Do następnych poziomów nie przechodzi się ot, tak sobie, na wszystko trzeba zapracować. Kolejne tory, umieszczone w kilku różnych światach, stają przed graczem otworem dopiero wtedy, gdy zbierze on odpowiednią liczbę balonów. Później dochodzą nowe zadania, np. zbieranie monet czy wyścig sam na sam z jednym z „bossów" strzegących danego świata.

O grze Diddy Kong Racing mogę z całą pewnością napisać, że jest przeznaczona przede wszystkim dla młodszych graczy. Dynamika nie większa niż w Mario Kart 64, gra do najszybszych więc nie należy – od szybkiej jazdy ważniejsza jest precyzja. Również grafika i dźwięk jednoznacznie wskazują, że odbiorcami gry będą głównie dzieci – scenerie są bardzo miłe i kolorowe, wręcz cukierkowe, dźwięk to przede wszystkim skoczne, rytmiczne melodie.





Chociaż DKR nie jest szybka, gra się w nią przyjemnie, a co najważniejsze – długo. I to nie dlatego, że łatwo ugrzęznąć na jakimś poziomie – co to, to nie, każdy tor można ukończyć po kilku próbach. Diddy Kong Racing zawiera tyle ciekawych elementów, że można w nią grać przez kilka tygodni. Tylko tryb gry w kilka osób był dla mnie niemiłym zaskoczeniem, zlikwidowano bowiem opcję „deathmatch" i można się jedynie pościgać z przeciwnikiem na dostępnych torach.

Nie będzie wielkim uproszczeniem stwierdzenie, że Diddy Kong Racing jest tym, czym powinna być Mario Kart 64. Żeby jednak DKR się spodobała, trzeba lubić tego typu gry.

YuYo



Rare 1997
American Computers & Games
Wyścigi
Nintendo 64
Grafika: 82%
Dźwięk: 85%
Ogółem: 82%

EXTREME-G

Na Extreme-G czekałem z niecierpliwością – wreszcie ktoś miał wykazać, że N64 jest jak najbardziej godnym konkurentem Sony PlayStation również w dziedzinie gier wyścigowych. Według zapowiedzi, gra miała być nie gorsza od wipEout 2097 na PSX. I można stwierdzić, że chociaż każdy element z osobna dorównuje wspomnianej grze, to ogólnie produkt jest jednak trochę słabszy.

Grafika jest oczywiście bardzo kolorowa, po kilkunastu minutach grania kolorowe plamy zaczynają latać przed oczami, ale daleki jestem od nazywania tego wadą – taki już urok gatunku. Podobają mi się projekty pojazdów (takich rakietowych motocykli) i trasy – bardzo pokręcone, trudne do opanowania i ogólnie ciekawe. No i trzecia rzecz, czyli dostępne typy broni. Jest ich kilka, różnią się zdecydowanie i czynią konkurencję znacznie ciekawszą.

Nie mogło w takiej grze zabraknąć muzyki techno – i tu wychodzi na jaw jedna z większych wad Nintendo 64. O ile producenci PSX-owego wipEouta mogli sobie pozwolić na wykorzystanie utworów znanych zespołów techno i upchnięcie ich na krążku CD, to w przypadku N64 sprawa była jasna – muzycy musieli się liczyć z niewielką pojemnością kartridża. W sumie efekt wyszedł i tak bardzo dobry, chociaż muzyka jest trochę zbyt syntetyczna.



To, czym najbardziej różni się Extreme-G od konkurenta z konsoli PlayStation, to kierowanie pojazdami. Jest trochę inne już choćby z tego powodu, że kieruje się swoistą odmianą motorów, więc pojazdy nie unoszą się nad torem, ale jadą po nim. Zmusza to do omijania wielu przeszkód, skoków przez rampy itd. Ale nie w tym rzecz – autorzy Extreme-G przesadzili trochę z dominacją szybkości nad sterownością. Po rozpędzeniu się do większych prędkości trudno jest odpowiednio szybko zareagować na zbliżający się zakręt. Przyznać muszę, że wipEout 2097 był znacznie lepiej „wyważony", autorzy potrafili zachować równowagę między tymi dwiema cechami...





Extreme-G, chociaż jest grą znakomitą, została trochę „przedobrzona" przez dążenie twórców do osiągnięcia jak największej dynamiki gry. Kapkę przesadzili. Nie należy się jednak przejmować, bowiem Extreme-G to produkt o ogromnej grywalności i nie znudzi się szybko.

YuYo



Acclaim 1997
American Computers & Games
Wyścigi
Nintendo 64
Grafika: 86%
Dźwięk: 82%
Ogółem: 87%

F1 Pole Position 64

Spośród wszystkich przedstawionych tu gier, ta najbardziej zasługuje na miano symulacji. Nic dziwnego – Pole Position to wyścigi Formuły 1, a ten temat zasługuje na poważne potraktowanie.

Najbardziej rozczarowała mnie szata graficzna. Po grze przeznaczonej dla 64-bitowej konsoli spodziewałem się czegoś więcej. A tymczasem grafika jest niezmiernie prosta. Nie „beznadziejna" - byłaby to przesada, ale naprawdę nie ma się czym zachwycać. Grafika bolidów jeszcze ujdzie, ale wykonanie poszczególnych torów to prawie fuszerka. Tło oraz niebo to zwykłe obrazki, przesuwające się w lewo lub w prawo podczas jazdy, a obiekty otaczające trasę są mało szczegółowe i nieciekawe. Nie pomogło tu nawet niezłe odwzorowanie trudnych warunków atmosferycznych (deszcz przedstawiono dość ciekawie, ze śladami zostawianymi przez pojazdy i mgłą ograniczającą widoczność). Po prostu firmie Ubi Soft, mimo starań, nie udało się przekształcić gry bardzo przeciętnej w grę dobrą.



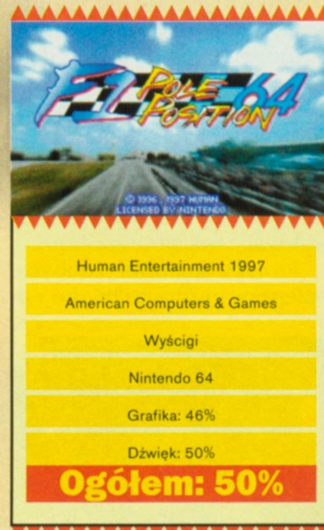
Kierowanie pojazdem jest na szczęście w porządku, czyli trudne. Samochody co prawda zachowują się na trasie trochę mniej realistycznie niż ich odpowiedniki z popularnych gier pecetowych, lecz to drobiazg. Zadowoleni będą miłośnicy „dostrajania" poszczególnych elementów samochodu do własnych wymagań – są tu wszelkie potrzebne do tego opcje.

Jakie są więc plusy i minusy gry? Plusów jest niewiele – płynna animacja, w miarę realistyczna jazda oraz możli-



wość dokładnego ustawienia parametrów bolidu. Minusy – bardzo mierne wykonanie i nuda ziejąca z ekranu po kilku godzinach grania. Większość graczy będzie rozczarowana niską grywalnością Pole Position, a i grafika bynajmniej nie zachęca do kupna. W sumie trudno się dziwić, że firma Human Entertainment była rozczarowana wynikami sprzedaży F1 Pole Position – to gra tylko dla maniaków tego sportu i to mniej wymagających.

YuYo



Human Entertainment 1997
American Computers & Games
Wyścigi
Nintendo 64
Grafika: 46%
Dźwięk: 50%
Ogółem: 50%

San Francisco Rush

Jeżeli miałbym tę grę porównywać z pozostałymi, prezentowanymi w tym krótkim przeglądzie, musiałbym ją chyba nazwać najbardziej... zwyczajną. Tak po prostu, gra wypada bardzo naturalnie na tle pozostałych produkcji – nie ma w niej żadnych (prawie) zbędnych udziwnień.

Wyścigi odbywają się na terenie San Francisco. Do wyboru jest kilka ciekawych samochodów, wraz z przesławnym „garbusem" i furgonetką. Wyboru samochodu należy dokonać bardzo rozważnie, bowiem jest to zarazem wybór stopnia trudności. Każdy samochód prowadzi się inaczej.

Grafika wygląda podobnie jak w wielu innych grach na Nintendo 64. Jest kolorowa, a samochody i otoczenie wyglądają bardziej na rysowane niż digitalizowane. Nic to, gra się bardzo dobrze. Rozgrywka jest dynamiczna i ma kilka ciekawych szczegółów. Sporo



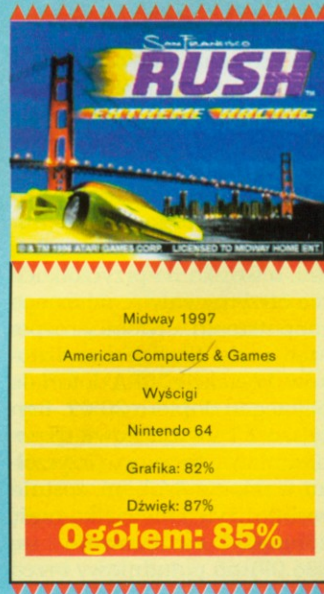


tu zderzeń (nie najbardziej naturalnych, ale jest to przecież gra zręcznościowa, nie symulator) i niemało wybuchów po bardziej efektownych wypadkach. Sporym urozmaiceniem jest tryb gry multiplayer – niestety, dają o sobie znać ograniczone zasoby konsoli i grafika jest w nim trochę uboższa.

Autorzy nie wprowadzili niemal żadnych udziwnień, poza jednym – po każdym wypadku poszkodowany samochód przenoszony jest w dalsze miejsce trasy, aby nie stracił zbyt wiele do pozostałych uczestników wyścigu. No właśnie – czasem przenoszony jest zdecydowanie za daleko. W niektórych momentach lepiej specjalnie wpaść na jakiś mur, niż starać się uczciwie wyprzedzać konkurentów.

San Francisco Rush jest przeznaczony dla tzw. przeciętnego zjadacza kartridży. Podobny w założeniach do gier w rodzaju The Need For Speed, spodoba się każdemu, niezbyt wybrednemu miłośnikowi wyścigów.

YuYo

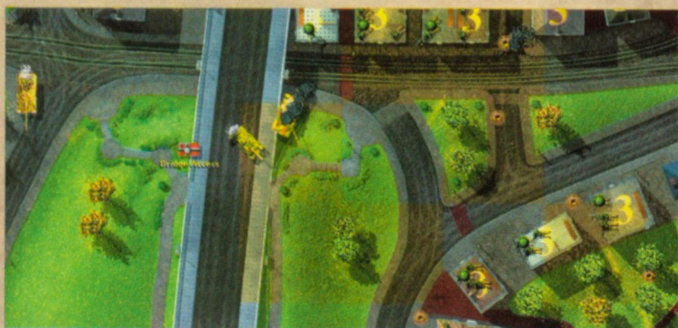


Midway 1997
American Computers & Games
Wyścigi
Nintendo 64
Grafika: 82%
Dźwięk: 87%
Ogółem: 85%

Close Combat: A Bridge Too Far

W oficjalnych komunikatach Anglicy zminimalizowali klęskę Operacji Market-Garden. Marszałek B.M. Montgomery stwierdził nawet, że zakończyła się ona w 90% powodzeniem! W swoich „Wspomnieniach" nie podtrzymywał jednak tego stanowiska... To on był autorem planów Operacji. Swoją drogą to dziwne, że człowiek, o którym I.V. Hogg napisał: „pomimo całego geniuszu, upewniał się, czy oznaczył wszystkie karty w talii, zanim zasiadł do gry", był w stanie wymyślić tak śmiały plan...

Projekt zakładał zdobycie przepraw mostowych i promowych pod Veghel, Son, Eindhoven, Grave, Hatert, Nijmegen i Arnhem oraz utrzymanie wzgórza w rejonie Groesbeek za pomocą akcji powietrznodesantowej (Market). Wojska lądowe (30 Korpus Armijny [KA] z 2 Armii brytyjskiej) miały utworzyć korytarz z Eidhoven do Arnhem oraz wyjście na północny brzeg dolnego Renu (Garden). Termin rozpoczęcia operacji wyznaczono na 17.09.1944 r. Pierwsze rzuty dywizji powietrznodesantowych nie poniosły większych strat, ponieważ Niemcy byli kompletnie zaskoczeni. Do końca dnia Alianci włamali się w obronę przeciwnika na ok. 10 km. Jednak drugie rzuty były opóźnione o 2–3 dni, a wojska na przyczółkach nie otrzymywały regularnego zaopatrzenia... Niemcy rozpoczęli serię silnych kontrataków. W efekcie 30KA dotarł do Nijmegen dopiero 20.09. Brytyjska 1 Dywizja Powietrznodesantowa, broniąca przyczółka w rejonie Arnhem, została rozbita. Tylko niewielka część żołnierzy ewakuowała się (26.09) na południowy brzeg Renu.





Operacja Market-Garden trwała 10 dni. Wojskom sprzymierzonych udało się stworzyć wyłom o szerokości 25-40 km i głębokości 80 km. Jednak główny cel operacji nie został osiągnięty.

...Bitwa była zdecydowanie zwycięska i tylko jedna dywizja, którą słusznie wysłano, aby uzyskała maksymalnie dużo, została pokiereszowana. Nie odczuwam bynajmniej rozczarowania z tego powodu, a raczej zadowolenie, że nasi dowódcy są zdolni do podejmowania tak ryzykownych decyzji...

Winston S. Churchill w telegramie do marszałka J.Ch. Smutsa 9.10.1944 r.; W.S. Churchill, „Druga wojna światowa", Non Stop Press, Gdańsk 1996, t. VI, ks. 1, s. 209

O jeden most za daleko

Gra Close Combat przyniosła firmie Atomic Games wielki sukces – sprzedaż była większa niż wszystkich poprzednich gier firmy. CC jest jedną z ciekawszych i lepszych gier strategicznych, których akcja toczy się w czasie rzeczywistym. To najlepsza tego typu gra oparta na wydarzeniach historycznych, choć konkurencję ma raczej niewielką.



Nic dziwnego, że firma Atomic Games zdecydowała się stworzyć jej kontynuację.

Scenariusz Close Combat: A Bridge Too Far oparto na wydarzeniach Operacji Market-Garden. W grze uczestniczy znacznie mniej sił pancernych, walczą głównie jednostki piechoty. Bitwy są bardziej urozmaicone niż w oryginalnym CC. Są też trochę trudniejsze, ponieważ znaczną część walk toczymy w terenie zabudowanym (walki miejskie pojawiały się w oryginale dopiero w ostatnich misjach). Na uwagę zasługuje wszechstronność scenariusza: w jednej chwili musimy atakować, zaraz potem – bronić się.

Oprawa

Grafika została poprawiona – jest bardziej przejrzysta, choć nadal daleko jej do doskonałości. Nowością jest wprowadzenie oznakowania wysokości domów.



Jednak inne gry z tego samego gatunku są zdecydowanie ładniejsze, gdy weźmie się pod uwagę mapę, jednostki czy nawet wstawki wideo, czarno-białe kroniki filmowe z lat wojny. Oprawa dźwiękowa – bardzo dobra, ale bez rewelacji. Nie różni się zbytnio od poprzedniej wersji, choć dodano trochę nowych komunikatów.



Reżyseria

Close Combat można umieścić na pograniczu klasycznych gier wojennych i strategii czasu rzeczywistego – akcja toczy się w czasie rzeczywistym, ale gra jest znacznie bardziej złożona: żołnierze są obda-

Strategia odgrywa w CC znacznie mniejszą rolę niż taktyka.

rzeni psychiką; trzeba oszczędzać amunicję; możliwości uzbrojenia są bardzo realistyczne... Cele identyczne jak w innych grach strategicznych: zdobycie punktów kluczowych, rozbicie lub zniszczenie wroga.

Gracz dysponuje zestawem misji treningowych Boot Camp (5). Ci, którzy nie mieli do czynienia z pierwszą grą serii, powinni skorzystać ze szkolenia wstępnego – w misjach treningowych szybko poznają zasady sterowania i podstawy taktyki. Ponadto można uczestniczyć w 33 bitwach, 11 operacjach, 3 kampaniach sektorowych (Arnhem, Nijmegen i Eidhoven) oraz w pełnej kampanii.

W CC dowodzi się kompanią podzieloną na drużyny. Żołnierze obdarzeni są pewnego rodzaju „psychiką" (jak twierdzą autorzy gry – „złożony psychologiczny model"). Mogą prowadzić niecelny ogień, wpaść w panikę i rzucić się do ucieczki (najczęściej prosto pod ogień przeciwnika), samodzielnie zaatakować... Niekiedy udają, że nie rozumieją naszych rozkazów. Wszystko to zapewnia wysoki (choć nie całkiem doskonały) poziom realizmu.

W CC biorą udział tylko siły lądowe i to bez wsparcia ciężkiej, dalekosiężnej artylerii. Nie możemy także uzyskać pomocy od sił powietrznych.

Nowością jest kampania z prawdziwego zdarzenia. Walczymy jednocześnie we wszystkich rejonach oraz dysponujemy określoną liczbą punktów na zakup nowych oddziałów.

Poprawiono sterowanie. Wprowadzono kilka wskaźników odległości od linii ognia/przemarszu, co pozwala na lepszą orientację w terenie. Oprócz 6 standardowych dla CC komend (Move, Move Fast, Fire, Smoke, Defend, Hide) pojawił się rozkaz podkradania się (Sneak). Ułatwia życie indykator celu wskazujący, jakie jest prawdopodobieństwo sukcesu ostrzelania danej jednostki z wybranego typu broni i z określonej odległości.

Zgodnie z duchem czasów, mamy możliwość tworzenia własnych scenariuszy (Battlemaker) na bazie map i jednostek dostępnych w grze. Niestety, nie możemy tworzyć własnych kampanii, tylko pojedyncze bitwy.



Strategia i taktyka

W operacjach i kampaniach każda walka ma rzeczywisty wpływ na następną. Odniesienie zdecydowanego zwycięstwa nad wrogiem nie jest tak istotne jak osiągnięcie nawet mniejszego sukcesu przy minimalnych stratach własnych – tak, by wystarczyło żołnierzy do stoczenia kolejnej potyczki.



Każdy zabity oznacza zmniejszenie naszych możliwości w kolejnym scenariuszu. Jednak dzięki wprowadzeniu punktów, za które możemy dokupić nowe oddziały, jesteśmy w stanie uzupełnić (przynajmniej częściowo) poniesione wcześniej straty. Możemy sami zdecydować o składzie naszych jednostek, wybierając oddziały do zakupu. Decydujemy, czy w danym scenariuszu ważniejsza jest piechota, miotacze ognia, drużyny przeciwpancerne, działa, wozy bojowe czy czołgi... Oczywiście, w wielu wypadkach wybór jest ograniczony – szczególnie dostęp do sił pancernych, gdy gramy po stronie Aliantów.





Jednak nadal strategia odgrywa w CC znacznie mniejszą rolę niż taktyka.

Warto dobrze poznać możliwości jednostek. Podstawową siłą jest ciężka piechota, a jeśli to możliwe – czołgi. Jednak każdy oddział innego typu też bywa przydatny.

Dla Aliantów szczególne znaczenie mają drużyny wyposażone w ręczną broń przeciwpancerną.

Zwiadowcom warto przydzielić zadanie rozpoznania sił wroga, jednak lepiej ich nie wykorzystywać w ataku bezpośrednim.

Z czołgów należy korzystać ostrożnie, najlepiej prowadzić ostrzał z dużej odległości. Jeśli wozy bojowe zbliżą się za bardzo do wroga, będą narażone na ostrzał z broni przeciwpancernej (każdy niemiecki oddział ma przynajmniej jeden panzerfaust). Warto pamiętać o zwracaniu się frontem do jednostek wroga – „pantery" i „tygrysy" można zniszczyć tylko strzałem z boku lub z tyłu.



Lepiej nie stać zbyt długo w jednym miejscu, czasami warto trochę przesunąć oddziały (wyjątek – pozycje obronne w budynkach).

Moździerze są najskuteczniejsze w terenie otwartym lub zalesionym. Lepiej pamiętać, że nie mają dużych zapasów amunicji.

Dziwaczny jest brak możliwości przemieszczania dział. Można to jeszcze zrozumieć, gdy znajdują się na okopanych, umocnionych pozycjach, ale w innym wypadku obsługa powinna je powoli przetoczyć. W efekcie są ciągle narażone na atak wroga.



Walka z czołgami przy użyciu piechoty nie należy do największych przyjemności. W nieco lepszej sytuacji znajdują się Niemcy, ponieważ mają znacznie lepszą broń przeciwpancerną. Dlatego w CC: ABTF wzrasta znaczenie zasadzek – w bezpośrednim starciu piechota nie ma większych szans. Trzeba kontrolować drużyny przeciwpancerne – czasami strzelają z bazooki do piechoty, a bywa że do ataku na czołgi używają karabinów... Atak miotaczem płomieni na czołgi lub silniej opancerzone wozy bojowe bywa skuteczny, jeżeli jest prowadzony z boku lub z tyłu. ▶▶▶

W bezpośrednim starciu piechota nie ma większych szans, ważne są więc zasadzki.

Nadal ogromne znaczenie ma początkowe ustawienie jednostek. Należy wykorzystać możliwości obronne terenu oraz skoncentrować oddziały w jednym rejonie, by uzyskać przewagę ogniową i ograniczyć czas przemarszów. Jednostki strony broniącej się muszą być rozproszone, by mogły ochraniać punkty kluczowe. Jednak komputer najczęściej atakuje najbardziej wysunięty punkt, co daje nam okazję do koncentracji przynajmniej części oddziałów.

W CC nie należy się spieszyć. Wyjątkiem są oczywiście misje z przeprawami mostowymi, jednak nawet w nich nie powinno się natychmiast rzucać do ataku



– może się to skończyć tylko i wyłącznie naszą klęską. Wskazane jest wydanie rozkazów ukrycia się wszystkim oddziałom już podczas ich rozmieszczania.

Trzeba zawsze wykorzystywać teren do maskowania przemieszczania się oddziałów oraz zapewnienia im jak największej ochrony w wypadku starcia ogniowego.

Zanim rozpoczniemy szturm, warto wcześniej poprowadzić ostrzał obiektu. Nadal ważną pomocą w ataku jest zasłona dymna, choć w CC: ABTF ma jakby mniejszą skuteczność, a przez to także trochę mniejsze znaczenie.

Wysokość budynków wpływa na zasięg i pole ostrzału. Ciekawostką jest, że gdy żołnierze wchodzą do budynku, automatycznie prowadzą ogień z najwyższego piętra.

Dodatkowym (i najważniejszym) elementem „układanki", z którym nie mieliśmy do czynienia w oryginalnym CC, są mosty. Wróg (lub my, w zależności od tego, po której stronie gramy) może wysadzić któryś z nich. W efekcie walki w danym terenie znacznie się przedłużą, co wpłynie niekorzystnie na postępy Aliantów i da Niemcom trochę więcej czasu na pokonanie desantów, które wniknęły głębiej w rejon ich zgrupowań.

Podobnie jak w większości gier strategicznych, lepiej bronić się niż atakować... Choć, oczywiście, nie należy do przyjemności obrona pozycji pod Arnhem przed niemieckimi siłami pancernymi...

W CC: ABTF możemy zaproponować zawieszenie broni (oczywiście, musi się na nie zgodzić także druga strona), poddać się (ucieczka wszystkich oddziałów poza rejon gry) lub wyprowadzić niektóre jednostki poza mapę.

Warto pamiętać, że im dłuższa jest przerwa w działaniach, tym większymi siłami będzie dysponować przeciwnik (szczególnie Niemcy pod Arnhem). Dziwne, że nie można przejąć broni zniszczonych oddziałów. Przydałby się wyjątek chociaż dla amunicji oraz dział – nowa obsługa dział strzelałaby mniej celnie, ale taka możliwość powinna być graczom udostępniona. To byłoby bardziej realistyczne podejście.

Sztuczna Inteligencja

należy do najlepszych spośród SI gier strategicznych

Wnioski

Close Combat: A Bridge Too Far to znakomita kontynuacja jednej z ciekawszych strategii czasu rzeczywistego. Drobne, ale bardzo istotne i udane poprawki, interesujący, znacznie bardziej urozmaicony scenariusz.

Realizm?

Wysokim poziomem realizmu w Close Combat zachwycali się wszyscy, łącznie z niżej podpisanym. Okazało się jednak, że realizm nie jest aż tak doskonały... Dopiero w nietypowej sytuacji braki ujrzały światło dzienne.

Zabrakło mi broni przeciwpancernej, a trzeba było coś zrobić z niemiecką „panterą". Miałem w odwodzie jeden ukryty, świeżutki (nie oddał nawet jednego strzału) oddział ciężkiej piechoty i to w dobrym miejscu – kilkadziesiąt metrów z tyłu czołgu. Wydałem stosowne rozkazy i żołnierze spokojnie poczołgali się w stronę wroga. Mieli szczęście, załoga czołgu ich nie dostrzegła, doszli blisko. Jak widać, jednemu udało się nawet wpełznąć pod gąsienice (widać słońce przygrzało i szukał cienia).



Minimalna odległość od środka oddziału do celu wynosiła 6 metrów (!) – nawet niezbyt wyrośnięty 10-latek mógłby dorzucić granatem do osłony silnika. Jednak wskaźnik skuteczności ostrzału dalej wskazywał, że oddział nie ma żadnych szans na trafienie! Cóż, zdecydowałem się jednak wydać rozkaz ataku... Co się stało? Wrzucili „panterze" granat do lufy? Użyli „koktajlu Mołotowa"? Zatkali rurę wydechową i rozpalili pod czołgiem ognisko? Nie! Po otrzymaniu rozkazów rozbiegli się w panice we wszystkich kierunkach. Ciekawe, jak by sobie poradzili w powstaniu warszawskim...



Atomic Games/Microsoft 1997

Microsoft Polska

Strategiczna

PC CD-ROM

Grafika: 62%

Dźwięk: 71%

Ogółem: 89%

Wymagania sprzętowe:
Pentium 90, Windows 95 lub Windows NT Workstation, 16 MB RAM (24 MB dla NT), CD-ROM 4×, 45 MB na dysku twardym, SVGA (1 MB)



Drużyny przeciwpancerne czasami strzelają z bazooki do piechoty, a do ataku na czołgi używają karabinów...

Zasadzka

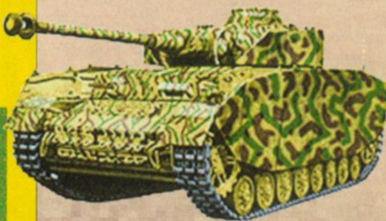
Najlepsze są najprostsze pułapki... Najpierw musimy przewidzieć zachowanie się przeciwnika. Jego pierwszym celem będzie zdobycie najbardziej wysuniętego, należącego do nas punktu kluczowego [A]. Oczywiście, musimy pozostawić w nim siły wystarczające do odparcia nawet dużego ataku. Nie ma większego sensu prowadzenie ataku na otwartym terenie [B] – oddziały będą przez dłuższy czas narażone na ostrzał dobrze ukrytych obrońców. Najprostsza i najkrótsza jest inna droga [C]. Przez dłuższy czas osłonę zapewnią żołnierzom mury i drzewa, trzeba tylko przebyć niewielki odsłonięty odcinek!



Tutaj właśnie nadarza się okazja, by urządzić „krwawą łaźnię" nieprzyjacielskim oddziałom. W ruinach budynku [D] musimy umieścić 2–3 drużyny i cierpliwie czekać, aż wróg pojawi się na otwartym terenie (są na tyle daleko, że nasi żołnierze nie zaczną strzelać bez rozkazu). Nieoceniony jest rozkaz ukrycia – warto wydawać go na początku każdego scenariusza, tuż po rozstawieniu oddziałów, a przed rozpoczęciem walki. Nawet gdyby wróg zaatakował ukryte oddziały, to jego straty i tak będą duże. Dodatkowych żołnierzy warto umieścić za murkiem [E] – tutaj zostali już przesunięci, ponieważ wróg rozpoczął ostrzał z flanki.

Skutki? Widać wyraźnie, że niemieckie natarcie załamało się, a wróg poniósł olbrzymie straty...

czasu rzeczywistego. Komputer bardzo dobrze wykorzystuje broń pancerną (niekiedy utrzymuje wozy bojowe w ciągłym ruchu, co znacznie utrudnia ich trafienie) i przeciw-



pancerną (nic się nie zmieniło w stosunku do pierwowzoru). Oczywiście, bywają wyjątki... Dobrze reaguje na zagrożenie punktów kluczowych. Jak większość SI, zdecydowanie lepiej radzi sobie w obronie. Tutaj znowu decydujące znaczenie ma rozmieszczenie jednostek na początku scenariusza – można domyślać się, że komputer wybiera jeden z wzorów przygotowanych przez twórców gry. W ataku SI działa zdecydowanie, choć niekiedy nie bierze pod uwagę możliwości istnienia pułapki i ładuje się prosto pod lufy naszych żołnierzy.

Komputer doskonale orientuje się, w których rejonach jego oddziały narażone są na ostrzał. Pomimo udoskonalonego sterowania, my nie możemy tak dokładnie rozpoznać terenu.

SI ma znacznie lepsze wyniki w „strzelaniu do celu" – tak w przypadku dział, jak czołgów czy (szczególnie) moździerzy. Niezwykle skutecznie radzi sobie z naszymi działami – niszczy je niemal natychmiast na początku walki. Chyba że ukryjemy je tak doskonale, że... praktycznie nie mogą brać udziału w walce.

...za daleko?

W Close Combat: A Bridge Too Far wprowadzono, w stosunku do pierwowzoru, niewielkie, ale istotne poprawki – przede wszystkim znacznie lepiej została zrealizowana kampania. CC: ABTF to nowy, udany odcinek teraz już serii Close Combat. Jednak gra jest bardzo podobna do pierwowzoru i jeżeli ktoś spodziewa się rewelacji, to się ich nie doczeka...

Jacek Ilczuk

Wojna o zasady ustrojowe, wolność, równość i

Dark Reign to kolejna strategia czasu rzeczywistego, która miała pecha. Pojawiła się na rynku równocześnie z kilkoma programami podobnego typu, a nie jest na tyle dobra, aby wybić się nad konkurentów. Jednak jeszcze rok temu jej pojawienie się mogłoby być sporym wydarzeniem na rynku.



W Dark Reign gracz może dowodzić wojskami Freedom Guard (to ci dobrzy chłopcy) lub Imperium (jak sama nazwa wskazuje - totalitarni, autorytarni i, krótko mówiąc, źli). Wojna toczy się oczywiście o imponderabilia: zasady ustrojowe, wolność, równość i braterstwo, ale w rzeczywistości sprowadza się do walki o źródła czystej wody. Właśnie nieskażona H_2O jest tutaj na wagę złota (dosłownie i w przenośni). Poza tym wszystko po staremu: rozgrywamy kolejne misje, a dzięki zwycięstwom możemy budować nowe wojenne gmaszyska, odkrywać nowoczesne technologie produkcji i szykować broń masowej zagłady.

Ale Dark Reign to nie tylko misje przygotowane z myślą o kampanii. Autorzy gry zrealizowali wiele pojedynczych scenariuszy, a także rewelacyjny edytor map. Nie na darmo użyłem słowa rewelacyjny - edytor naprawdę został przygotowany perfekcyjnie. Gracz projektuje własne mapy (pola bitwy różnej wielkości), na których może walczyć do 8 przeciwników. Można zaprojektować każdy głupi szczególik mapy (drzewko, kamyczek, krater), różne scenerie (pustynia, dżungla, krajobraz zimowy) i ustalić odpowiadający nam poziom rozwoju techniki. Edytor można wykorzystać, kiedy tylko znudzi nam się kampania. Planowanie własnych map to doskonały sposób, aby w praktyce, spokojnie poznać zalety i wady poszczególnych jednostek.



Taktyki specjalne

W Dark Reign zarówno Imperium, jak i Freedom Guard dysponują pewnymi niestandardowymi taktykami walki - dobrze wykorzystane mogą znacznie ułatwić zwycięstwo. Wymienię tu kilka z nich.

Pakuję się i jadę - kiedy uznamy, że nasza baza jest źle położona (np. istnieje możliwość ataku ze wszystkich stron) możemy wydać budynkom komendę „pack", odjechać w dowolne miejsce powstałymi samochodami, po czym zarządzić „unpack". Ta technika przydaje się bardzo, jeśli rozpoczynamy misję z gotowymi budynkami, np. rozrzuconymi po mapie.

Zatruję Twoją wodę - źródła wody są niewyczerpalne, ale można doprowadzić do ich zniszczenia. Wystarczy podesłać Water Contaminator (pojazd przypominający ciężki czołg i kosztujący, niestety, aż 10 tysięcy) i wydać mu rozkaz ataku, a po chwili źródło czystej wody znika z mapy. Taktyka ta szczególnie się przydaje, kiedy przeciwnik dobrze chroni swą bazę. Dzięki odcięciu go od wody i, co za tym idzie, od kredytów nasze ataki prędzej czy później rozbiją jego obronę.

Pojawiam się i znikam - zarówno Freedom Guard, jak i Imperium dysponują możliwością przerzucania wojsk w dowolne miejsce w sposób niezauważalny dla przeciwnika. Imperium do tego celu wykorzystuje budowlę, do której mogą wjechać trzy pojazdy, aby następnie pojawić się w dowolnym punkcie mapy. Jednak nie da się wysyłać takich „trójek" non stop. Przeprowadzenie teleportacji pochłania energię, która musi się zregenerować, aby można było powtórzyć całą operację. Nieco inaczej wygląda to w wypadku Freedom Guard - po zbudowaniu Phasing Facility możemy załadować 5 jednostek do pojazdu poruszającego się pod ziemią. Pojazd może przejechać np. pod budowlami wroga i wysadzić jednostki w środku jego bazy.

Kapitan Kloss w akcji - grając po stronie Imperium czy Freedom Guard, nie musimy się ograniczać tylko do budowania własnych pojazdów. Jeśli wyślemy do wrogiej fabryki Infiltratora, może on (trwa to chwilę) skopiować plany produkcji wroga. Kiedy zaniesie je do własnej Kwatery Głównej, zdobywamy możliwość produkcji jednostek, których plany uzyskaliśmy w ten sposób.

Jestem drzewem - niektóre jednostki dysponują zdolnością przemiany w drzewa lub kamienie. Jest to wyśmienity sposób na kontrolowanie mapy. Ustawione przez nas kamery najczęściej przeciwnik natychmiast rozbija. Tymczasem skaut przemieniony w drzewo może sobie spokojnie stać i nikt go nie zaczepi, a my dzięki niemu widzimy np. co szykuje wróg i jakimi siłami zmierza w stronę naszej bazy. Jednak przeciwnik nie jest głupi i kiedy na jego oczach zaczniemy przesuwać takiego zmorfowanego skauta, zaatakuje go (wychodząc ze słusznego założenia, że drzewo nie powinno chodzić).

Teren walk

W zależności od rodzaju terenu bitwy nasze jednostki będą poruszały się błyskawicznie albo wlokły noga za nogą. W Dark Reign wprowadzono zależność między ukształtowaniem i typem terenu, a mobilnością wojsk. Las, bagna czy nawet teren typu barren (preria) nie pozwalają na szybkie przemieszczanie się wojsk. Za to doskonałą mobilność osią-

braterstwo w rzeczywistości sprowadza się do walki o źródła czystej wody.

gają wojska np. na pustyni.

Część jednostek potrafi poruszać się po powierzchni wody, więc rzeki czy jeziora nie stanowią dla nich przeszkód. Nie należy więc przyjmować za pewnik, że skoro od wroga odgradza nas woda, to jesteśmy bezpieczni (to schemat myślowy znany z większości RTS-ów). Woda nie stanowi przeszkody zwłaszcza dla Imperium, którego broń wczesnej generacji, czyli Plasma Tank może spokojnie pokonywać akweny. Jedyną prawdziwą przeszkodą dla wojsk wroga są zwarte pasma górskie.



Walka o surowce

Istota gry polega na odnalezieniu źródeł czystej wody, ich eksploatacji i zapewnieniu sobie bezpieczeństwa szlaków transportowych. Niestety, w wielu scenariuszach źródełek czyściutkiej i niebieściutkiej wody jest jak na lekarstwo, a przecież dopływ gotówki zależy właśnie od tego, ile wody uda się nam przewieźć do bazy. Niestety, źródełka są małe i jedno może być w danej chwili eksploatowane tylko przez jeden zbiornikowiec.

Przede wszystkim należy nasz zbiornik na wodę zbudować jak najbliżej źródła i skierować do jego obsługi dwa zbiornikowce. W praktyce





daje to niewiele, ale zawsze ma się satysfakcję, że przez cały czas któryś z nich wydobywa wodę. Kiedy wskaźnik naszych zapasów wody dojdzie do maksimum, surowiec ten jest automatycznie sprzedawany i otrzymujemy 3000 kredytów. Przy eksploatacji tylko jednego źródła pieniądze otrzymujemy w bardzo wolnym tempie, należy więc znaleźć następne jeziorko, co czasami jednak jest bardzo trudne, a nawet mało możliwe czy niemożliwe.

Jednostki

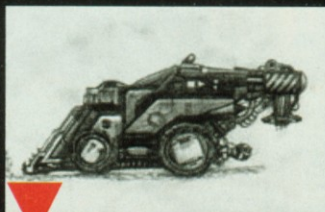
należące do Freedom Guard i Imperium nie są jedynie swym lustrzanym odbiciem, a różnice między nimi nie są tylko natury kosmetycznej. Przede wszystkim Imperium dysponuje techniką pozwalającą niektórym jednostkom na poruszanie się po powierzchni wody, natomiast Freedom Guard uzyskuje czołg o takich własnościach dopiero na wyższym poziomie rozwoju techniki. Imperium bardzo szybko otrzymuje możliwość produkcji latających spodków, niszczących piechotę za pomocą uderzenia ostrzy. To nieprzyjemna broń, zwłaszcza gdy trzeba walczyć przeciwko niej.

Jednak Freedom Guard wcale nie stoi na straconej pozycji. Co prawda, na początku ich Skirmish Tanki są gorsze od czołgów plazmowych, ale potem „dobrzy chłopcy" dostają znakomity ciężki czołg oraz dysponujące sporą siłą samoloty rakietowe. Mają też bardzo zabawne urządzenie – czołg wywołujący falę sejsmiczną. Niestety, jest to jednostka samobójcza

(a kosztuje aż 4 tysiące!), ale kiedy damy jej rozkaz ataku na wrogą bazę, po brzegi wypełnioną jednostkami, to skutki są dość interesujące.

Wydaje mi się jednak, że część jednostek została przygotowana trochę „dla bajeru" i raczej nie mają one zastoso-





Projekty jednostek w grze

wania (albo tylko niewielkie w czasie bitwy). Weźmy choćby Martyr Freedom Guard (następna jednostka samobójcza) – co prawda, ma dużą siłę uderzenia, ale kosztuje aż 600 kredytów. Albo Tank Hunter, który musi się znaleźć blisko wroga, czy Amper Imperium zarzucający nieprzyjacielską piechotę zatrutymi strzałkami. Kiedy jednak zorientujemy się, które jednostki są najskuteczniejsze, to przecież wcale nie musimy budować tych mniej skutecznych. I tak głównie używamy ciężkich czołgów i ewentualnie lotnictwa czy artylerii dalekiego zasięgu.

Obrona bazy

W niemal każdej strategii czasu realnego podstawowym zadaniem gracza jest obrona własnej bazy przed mniej lub bardziej intensywnymi atakami wroga. Nie inaczej jest w Dark Reign. Musimy pamiętać, że wróg może zaatakować nie tylko z lądu, wody i powietrza, ale również wyłonić się spod ziemi. Dlatego baza



musi być pilnie strzeżona i nie należy na pastwę wroga zostawiać „pięt Achillesowych". Pół biedy, jeżeli nasza baza tworzy monolit, najlepiej jeszcze otoczony przez góry lub stykający się z krawędziami mapy. Gorzej, kiedy musimy zarządzać budynkami rozrzuconymi na sporej przestrzeni. Czasem da się po prostu przestawić budowle, jednak niekiedy muszą stać w różnych punktach mapy ze względu na ukształtowanie terenu.

W obu wypadkach z całą pewnością przydadzą się wieżyczki. Ciężkie wieże obronne zarówno Freedom Guard, jak i Imperium są skuteczne i mają dość spory zasięg. Jednak nie możemy pozostawić ich samych sobie, jak np. wieże rakietowe w C&C. Tutaj działa m.in. Hellfire Artillery, która ma zasięg dwóch ekranów, a więc (jak napisano w instrukcji) ekstremalny. Dlatego w każdej chwili musimy mieć na podorędziu grupę czołgów gotowych do kontrataku.

Grozić nam może również atak z powietrza. Przeciwko niemu najlepiej wystawić wieżyczki przeciwlotnicze. Powinny obejmować swoim zasięgiem obszar całej naszej bazy (oraz chronić ciężkie wieże, które nie nadają się do zwalczania celów powietrznych). Obrona własnej bazy jest szczególnie utrudniona w misjach początkowych, kiedy dysponujemy tylko wieżyczkami typu laser i plasma (lekkimi i o małym zasięgu). Potem jest trochę łatwiej.

Nie wolno zapominać o „upgradowaniu" budynków w bazie. Doprowadzenie Kwatery Głównej do trzeciego poziomu, a fabryk na drugi, kosztuje sporo, ale jest bardzo opłacalne – dzięki temu stworzymy groźniejsze jednostki. Natomiast budowa gmachów, z których nie będziemy korzystać, nie ma sensu. Zwłaszcza gdy na mapie jest mało wolnego miejsca.





Mobilność wojsk zależy od ukształtowania terenu.

Do ataku!

Przede wszystkim należy rozpoznać teren. Możemy to zrobić na kilka sposobów: wysłać skautów, samoloty, podziemne transportowce, teleportować jednostki, ustawić kamery (to ostatnie jest raczej trudne). W większości misji nasze środki pieniężne są mocno ograniczone i przygotowanie sporej armii przychodzi z trudem. Nie należy się spieszyć. Małe, a nawet średniej wielkości zgrupowanie jednostek prędzej czy później zostanie zniszczone.

Co z tego, że rozwalimy wrogowi kilka wież czy budowli, skoro – zanim zdążymy przygotować następną armię do inwazji – on dawno wszystko odbuduje. Nawet samobójczy atak na Kwaterę Główną może się okazać złym pomysłem, bo wróg ma zwykle kilku wolnych budowniczych, którzy szybko odbudują ją z powrotem. Tak więc atak trzeba przeprowadzić zmasowanymi siłami. Kilkadziesiąt czołgów wjeżdżających do bazy wroga z różnych stron odbierze mu szybko ochotę do walki (i możliwości).

Podsumowanie



Dark Reign nie jest ani grą przełomową, ani wiekopomną. Sądzę, że w natłoku nowych i lepszych produkcji szybko o niej zapomnimy. Nie oznacza to jednak, że nie warto jej kupować. To solidna, rzemieślnicza robota, z kilkoma ciekawymi rozwiązaniami, nieźle przygotowanym interfejsem, zadowalającą stroną multimedialną. Poza tym zabawa z Dark Reign może zostać przedłużona dzięki edytorowi map, który (przynajmniej teoretycznie) pozwala przygotowywać atrakcyjne scenariusze. Można podjąć próbę zakasowania samych autorów gry.



Activision/Auran 1997

Optimus Bis

Strategiczna

PC CD-ROM

Grafika: 76%

Dźwięk: 68%

Ogółem: 74%

Wymagania sprzętowe:
P75, 16 MB RAM, CD-ROM 2×, Windows 95

Mile widziane jest wsparcie powietrzne. Co prawda samoloty muszą ciągle wracać do bazy (na szczęście proces ładowania amunicji w Rearming Deck jest przeprowadzany automatycznie), ale atak np. dwudziestu Outriderów może nieźle namieszać.



Na polu walki często zastanawiamy się, którym przeciwnikiem zająć się w pierwszej kolejności. W Dark Reign, jak zwykle, powinniśmy najpierw zniszczyć wieże wroga (ewentualnie wieżyczki plot, aby ułatwić atak z powietrza), potem zająć się budowlami, a zwłaszcza Kwaterą Główną. Kiedy bowiem atakujemy bazę, wróg ma zwyczaj szybko wystawiać nowych budowniczych, którzy rekonstruują utracone budynki. Burząc jego Kwaterę, zakłócamy lub uniemożliwiamy mu stosowanie tej taktyki.

Inteligencja

Kiedy mowa o Sztucznej Inteligencji w strategiach czasu realnego, zwykle najlepszym komentarzem jest smutne westchnienie (jeżeli w dyskusji biorą udział miłośnicy tego gatunku) lub pogardliwe prychnięcie (jeżeli gatunku tego przeciwnicy). Niestety, nad SI w Dark Reign można tylko westchnąć – gra nie wprowadza nas w świat błyskotliwej inteligencji, mądrych decyzji i przemyślanych taktyk. Widać to wyraźnie zwłaszcza w scenariuszach budowanych za pomocą edytora, co jest świadectwem, że autorzy jakoś sobie poradzili z misjami opracowanymi przez siebie, ale zaimplementowanie funkcjonującej w każdych warunkach SI już im się nie udało.

W tworzonych przeze mnie scenariuszach dochodziło do sytuacji paradoksalnych. Komputer nie potrafił zbudować sobie zbiorników tuż obok źródła wody, tylko woził ją na dość sporą odległość. Posiadał kredyty, ale nie rozwijał nowoczesnych technologii produkcji i na przykład atakował Skirmish Tankami lub Tank Hunterami zamiast budować bardzo skuteczne ciężkie czołgi, dysponujące zdolnością poruszania się po powierzchni wody. Przeprowadzał ataki łatwymi do przewidzenia trasami, a pod szeregi ciężkich wież potrafił wysłać oddziały piechoty. Taka taktyka miałaby jakieś uzasadnienie w grze typu KK'N'D, gdzie remontować wieżyczki mogli tylko mechanicy (było to kłopotliwe i zajmowało sporo czasu). Jednak w Dark Reign, gdzie wystarczy tylko kliknąć na budowlę, aby rozpoczęła się operacja autonaprawy, wieżyczki takimi atakami nie są w ogóle zagrożone.

Wydaje się, że w Dark Reign zabrakło pewnych prostych algorytmów (chociaż w autorskich scenariuszach twórców gry cała sprawa wygląda trochę lepiej). W Dark Colony wróg potrafił (sprawdziwszy siłę obrony bazy) wstrzymać atak i czaić się z wojskami gdzieś poza granicą wzroku, w KK'N'D przerzucał siły z jednego frontu na drugi, w zależności od siły obrony człowieka na danym odcinku.

Tutaj często dochodzi do sytuacji niezrozumiałych. Na przykład czołg atakujący bezkarnie wieżyczkę (bezkarnie, bo sprytnie się schował) nagle opuszcza bezpieczne schronienie i ładuje się wprost pod skoncentrowany ogień. Komputer nie umie też przeprowadzać masowych ataków. W Dark Reign system obrony zbudowany dzięki ciężkim wieżom nie jest aż tak odporny, aby mógł przetrwać jednoczesne silne uderzenia z powietrza i ziemi. Komputer woli jednak wysłać 50 czołgów jeden po drugim (ewentualnie w grupkach po kilka, góra kilkanaście) zamiast uderzyć wszystkim, co „fabryka dała".

Dark Reign jest kolejnym przykładem na to, że w strategiach czasu realnego problem SI stanowi dla programistów barierę nie do przejścia. Szczerze mówiąc, wydaje mi się (przyznaję, jestem laikiem w sprawach programowania), że wynika to nie tyle z braku możliwości technicznych, co z braku odpowiednio silnej motywacji twórców gry.

Jacek Piekara



Kosmiczni koloniści chcą się wyzwolić spod dominacji rodzimej planety. Nie mają własnej armii, nie mogą rozpocząć regularnej wojny. Szerzy się piractwo, terroryzm i walki partyzanckie...



Podróże międzygwiezdne i kolonizacja innych światów nie zmieniły ludzi. W kosmos zabrali ze sobą ziemskie konflikty i... wszystko powtórzyło się raz jeszcze. Część mieszkańców nowych światów nie chciała się pogodzić z dominacją rodzimej planety. Interesów konfederacji rządów (The Commonwealth) broniła silna Flota Kosmiczna.

Oczywiście, rebeliantów (The Indies) określono mianem piratów, terrorystów, członków nielegalnych podziemnych organizacji politycznych. Jedyną metodą przeciwstawienia się rządom Ziemi i kolonii było stworzenie własnych sił zbrojnych. Jednak koloniści nie dysponowali rozwiniętym w dostatecznym stopniu przemysłem. Dlatego musieli kraść statki należące do Floty. Nie mogli rozpocząć regularnej wojny, ponieważ przewaga nieprzyjaciela była przygniatająca – stąd piractwo, terroryzm i walki partyzanckie...

Scenariusz

nie odbiega od standardu charakterystycznego dla symulatorów kosmicznych. W szeregach Floty znalazł się młody, niedoświadczony pilot. To on jest nieświadomym bohaterem trwającego od lat konfliktu. Jego uczestnictwo w walkach będzie miało ogromne znaczenie. To on zadecyduje, w jaki sposób skończy się wojna – likwidacją rebelii czy też załagodzeniem konfliktu i budowaniem wspólnym wysiłkiem nowej, świetlanej przyszłości. Jego poczynania będą też miały ogromny wpływ na jego własną przyszłość. Jeżeli będzie miał pecha, może skończyć jako pilot kosmicznej śmieciarki...

Na początku powinniśmy przejść serię misji treningowych. Dzięki temu opanujemy podstawy sterowania korwetą



typu Dreadnaught – statkiem, który znajdzie się pod naszą komendą. Jak na symulator przystało, sterowanie nie należy do najprostszych (ponad 50 klawiszy – na szczęście autorzy gry nie zapomnieli o odpowiedniej ściągawce). Przy okazji warto wspomnieć, że kiepsko zostało zrealizowane „stanowisko dowodzenia". Do wyboru mamy pełny ekran lub widok ograniczony – jednak niezależnie od tego, który wybierzemy, nie mamy dostępu do wszystkich ważnych funkcji i wyświetlaczy...

W I-War można dostrzec pewne wpływy takich gier, jak

Dreadnaught

Nasz statek to korweta klasy Dreadnaught. Ma długość 162 m, masę 65 000 t. Maksymalne przyspieszenie wynosi 7 m/s. Ma pancerz średniej jakości. Na pokładzie znajdują się 44 osoby załogi. W porównaniu z krążownikiem (988 m, 650 000 t) to właściwie zabawka, a w grze pojawiają się większe statki, z Mega Transporterem na czele (2130 m, 3 800 000 t).

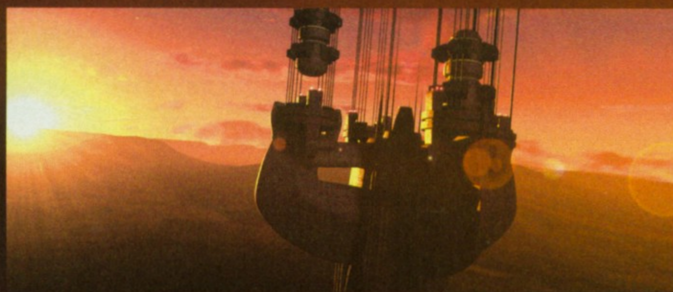
Mamy ponad 40 osób na pokładzie, a i tak musimy wszystko robić sami – prowadzimy ostrzał, zajmujemy się sterowaniem, nawigacją... Na szczęście, nie musimy latać po pokładzie z „francuzem" w ręku i naprawiać uszkodzonych instalacji. Najwyraźniej pracownicy Particle Systems nie zapoznali się z takimi tytułami, jak Archimedean Dynasty czy BattleCruiser 3000AD. Podobne podejście jest całkowicie uzasadnione w wypadku symulacji jednoosobowego myśliwca, ale gdy dysponujemy większym statkiem, staje się po prostu archaizmem...



W I-War można dostrzec wpływ takich gier, jak Subwar 2050 i Frontier oraz serii X-Wing i Wing Commander.

Subwar 2050 i Frontier oraz serii X-Wing i Wing Commander. Z Subwar została wzięta grafika – charakterystyczne kwadraciki określają położenie innych jednostek (nie wszystkim graczom to się spodoba). Świat, w którym odbywają się walki, jest stworzony podobnie jak we Frontierze. Odtworzono najbliższy (i nie tylko) rejon naszej Galaktyki. Jednak obszar, na którym toczymy walki, jest bardzo ograniczony – praktycznie praca została wykonana na darmo, choć efekt wygląda nieźle. Nie możemy prowadzić samodzielnej eksploracji, więc większość układów gwiezdnych pozostanie dla nas tylko punkcikami na mapie. Do X-Winga i Wing Commandera zbliża I-War konstrukcja scenariuszy – kolejne wojskowe misje z precyzyjnie wyznaczonymi celami. Nie zawsze trzeba wykonać wszystkie rozkazy, aby zadanie zakończyć sukcesem.

W I-War znajdziemy prawie 40 misji (wraz z treningowymi), najczęściej dysponujemy 2–4 do wyboru. Trudno jednak mówić o wielowątkowości. Owszem, sami musimy wybrać „zakończenie”, ale tak naprawdę to nie mamy wiele swobody. Gra nie jest tak interaktywna, jak np. Wing Com-





mander III czy IV. W większości wypadków nie musimy podejmować decyzji, które mają bezpośredni, natychmiastowy wpływ na rozwój wydarzeń, choć zdarzają się wyjątki, np. w misji Morgan.

Oprawa

dźwiękowa nie odbiega od standardu charakterystycznego dla innych symulacji kosmicznych – trudno się czymś zachwycać, nie ma też czego ganić. W oprawie graficznej widać wyraźne związki z Subwar 2050 – na „kwadraciki” napatrzymy się wystarczająco.

Lepsze widoki czekają nas tylko w spotkaniach z innymi statkami floty, szczególnie podczas dokowania (obraz z zewnętrznej kamery).

Niestety, we wstawkach wideo nie zobaczymy filmu, tylko grafikę renderowaną. W dzisiejszych czasach „kino” staje się już powoli standardem w symulacjach kosmicznych. Firma Origin, realizując Wing Commandera III, ustawiła wysoko poprzeczkę... Najwyraźniej firmy Particle Systems nie było stać na zatrudnienie aktorów i nakręcenie filmu z prawdziwego zdarzenia. Wstawki wideo nie są interaktywne, stanowią po prostu przerywniki.

Misje i ich struktura

Trudno autorom odmówić wyobraźni. W większości przypadków misje są interesujące i to jest duża zaleta. Najczęściej na początku gry nie mamy pojęcia, gdzie rzucą nas rozkazy – sytuacja się zmienia i inne cele stoją przed nami. Dzięki temu scenariusz gry staje się bardziej realistyczny.

Pewną „wadą konstrukcyjną” misji bywają czasem niejasne rozkazy – musimy się domyślać, czego chcieli od nas dowódcy.

Bardzo ciekawą strukturę mają misje. Otrzymujemy serię kolejnych rozkazów do wykonania. Wszystko odbywa się w czysto wojskowym stylu. Mamy wyznaczone cele, do których musimy dążyć, i niewiele swobody... Są to jednak tylko pozory. Nie zawsze należy trzymać się harmonogramu i posłusznie natychmiast wykonywać „kolejny punkt programu”. Dobrym przykładem jest tutaj misja Neutronium Galore. Gdy znamy już miejsce, w którym znajduje się



skradziona ruda, nie powinniśmy natychmiast rzucać się do ataku, tylko starać się odbić „jeńców”. W ten sposób zdobędziemy silną grupę skrzydłowych. Próba samodzielnego odbicia transportu może skończyć się tylko i wyłącznie przerobieniem naszego statku na surowce wtórne...

Wydaje się, że niektóre fragmenty misji treningowych nie mają większego sensu, np. „rzucanie kontenerami do celu”. Jednak w późniejszej fazie gry podobne doświadczenia okazują się przydatne. W misji Crusade musimy „rzucić” całym transportowcem we wrogą bazę, która jest zbyt twardym orzechem do zgryzienia nawet dla krążownika...

Uzbrojenie i wyposażenie statku

nie jest zbyt urozmaicone. Na podstawowe wyposażenie składają się: broń energetyczna Particle Beam Cannon, rakiety Seeker i LDSI (bardzo specyficzne uzbrojenie, działa tylko na cele używające napędu LDS) oraz flary ECM. Daleko I-War do takiej rozmaitości, jak w Battlecruiser 3000AD czy

Tarcza energetyczna uaktywnia się tylko w momencie zagrożenia i nie daje skutecznej ochrony naszemu statkowi.

Obcy

W I-War nie zabraknie najróżnorodniejszych atrakcji. Na wzór pierwszego Privateera – pojawiają się tajemniczy Obcy oraz należące do nich zagadkowe artefakty...



Wing Commander IV. Podczas gry pojawiają się dodatkowe typy broni, ale nie ma ich zbyt wiele, np. rakieta Disruptor (na pewien czas uszkadza elektroniczne urządzenia wroga) czy Aggressor Shield (tarcza energetyczna uszkadzająca wrogi statek, trochę lepsza od standardowej, ale nadal zbyt słaba).

Podstawową cechą, która wyróżnia I-War spośród innych symulatorów kosmicznych, jest zmniejszenie znaczenia tarczy energetycznej. Uaktywnia się ona tylko w momencie zagrożenia i nie daje skutecznej ochrony naszemu statkowi. Praktycznie nie chroni przed zderzeniem (osłabia je nieco, jeżeli włączymy Instant Shield tuż przed kontaktem z obiektem). Podwyższenie poziomu energii przeznaczonej na zasilanie tarczy niewiele pomaga...

W symulatorach kosmicznych można zaobserwować dwie koncepcje używania tarczy energetycznej. Z jednej strony – przecenianie tarczy aż do śmieszności, np. w The Darkening seria zderzeń czołowych statków nikomu nie może zaszkodzić. Z drugiej mamy I-War i ograniczenie możliwości tarczy do minimum (jest tak kiepska, że właściwie mogłoby jej nie być).

W większości symulatorów kosmicznych tarcza energetyczna to standard, do którego przyzwyczaili się wszyscy – odejście od niego nie jest dobrym pomysłem. Można się w tym dopatrzyć próby bycia oryginalnym za wszelką cenę...

Taktyka

Podstawową taktyką walki, którą powinniśmy stosować, jest wykorzystanie free thruster mode. To nasza jedyna szansa na wygranie w pojedynkę z większą grupą statków wroga. Uciekamy od przeciwnika i aktywizujemy free thruster mode. Teraz wystarczy już tylko odwrócić statek w stronę goniących nas nieprzyjaciół... Przyspieszenie będzie równoznaczne ze zwolnieniem prędkości lotu i odwrotnie. Możemy teraz prowadzić ostrzał zbliżających się statków, sami pozostając w miarę bezpieczni. Nawet gdyby Dreadnaught został uszkodzony, to szybkość ucieczki, która nie zależy od działania silników, daje nam wystarczający czas, by brygady remontowe mogły usunąć usterki...

Jak zwykle, gorzej jest w misjach, w których mamy kogoś obronić. Wtedy taktyka ta nie zdaje egzaminu, ponieważ musimy pozostać w pobliżu, a ucieczka w trybie free thruster oddala nas za bardzo od celu i wrogie statki mogą spokojnie wykonać swoje zadanie... W takim wypadku musimy stanąć oko w oko z wrogiem i wykazać się wysokimi umiejętnościami walki i pilotażu.

Ponadto technika free thruster zupełnie nie zdaje egzaminu podczas walki w polu asteroidów (tak, tak – nie zabraknie nam tego typu atrakcji, uwielbianych przez wszystkich, którzy grali w Privateera). W tym wypadku musimy widzieć, gdzie lecimy, dlatego lot w jednym kierunku, a strzelanie w drugim nie jest najlepszym pomysłem. Asteroidy pojawiają się w grze szybko, już w misji Neutronium Galore.

Standardowa walka przeciwko grupie jest bardzo trudna, ponieważ wróg ma zwykle znaczną przewagę ognia. Na szczęście, w wielu misjach możemy skorzystać z pomocy skrzydłowych.

Wnioski

I-War to standardowy, przeciętny symulator kosmiczny. Nie można się po nim spodziewać rewelacji. Gra adresowana jest do zagorzałych zwolenników gatunku, dysponujących znacznym doświadczeniem i umiejętnościami.

Sztuczna Inteligencja i poziom trudności

SI, mimo przechwałek autorów gry, nie zachwyca. Podstawowym przejawem jej „wysokich" umiejętności jest fakt, że przeciwnik często lata i atakuje w grupach. Jednak właśnie dzięki temu poziom trudności jest dosyć wysoki.

I-War nie należy do prostych i łatwych symulatorów kosmicznych. Rezygnacja z udostępnienia możliwości wyboru poziomu trudności to podejście nieprofesjonalne. Podobnie bywa czasem w innych grach tego typu, np. w obu częściach Privateera, jednak tam wprowadzono inną metodę stopniowania trudności – wraz z podwyższeniem jej poziomu pojawiają się nowe typy broni i (przede wszystkim) doskonalsze statki. Praktycznie, I-War nie nadaje się dla początkujących.

Jacek Ilczuk

Grafika

W większości wypadków nie zbliżamy się do wrogich statków. Widzimy je raczej z daleka, ponieważ przy zderzeniu tarcza energetyczna nie uchroni nas od zniszczenia, a w najlepszym razie – od poważnych uszkodzeń.

Zbliżenie na odległość „0" często kończy się tragicznie. W tym wypadku udało mi się wyhamować... Jak widać, nawet z tak niewielkiej odległości wrogie statki nie wyglądają imponująco.





Ocean/Particle Systems 1997

Mirage

Symulacyjna

PC CD-ROM

Grafika: 63%

Dźwięk: 69%

Ogółem: 59%

Wymagania sprzętowe: Pentium 90, 16 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95, 35 MB na dysku twardym

F-22 to nie MiG 29, który może wznieść się pionowo w górę i czmychnąć do bazy.

F-22 Air Dominance Fighter

Latać – to odwieczne marzenie człowieka. Tylko wybrane jednostki dostępują tego zaszczytu. Nowy program firmy DID da komputerowym pilotom namiastkę prawdziwego lotu i wspaniałe wrażenia wizualne.

„(...) Wysokość 18 000 stóp. Z prawej, trochę z tyłu wisi skrzydłowy. Nasze dwa F-22 Raptor, najnowszy nabytek US Air Force tną niebo nad Morzem Czerwonym. Patrolujemy przestrzeń powietrzną Arabii Saudyjskiej. Podobno Egipt planuje rajd powietrzny. Obowiązuje EMCON 4. Rzeczywiście, radar znajduje cztery wrogie samoloty pięćdziesiąt mil w głąb morza. Za nami leci bezbronny samolot transportowy...

Nagle radar wskazuje cztery egipskie Rafale-C pędzące nam na spotkanie. Zezwalam skrzydłowemu na atak. Jego cztery AMRAAM-y kasują dwa cele. Ja odpalam po jednym AMRAAM-ie do pozostałych. Jeden trafia i zamienia nieprzyjaciela w chmurę szczątków. Drugi tymczasem mnie namierzył i odpalił pocisk – alarm rakietowy wyje natrętnie. Robię przewrót i wyrzucam śmieci. Pocisk przelatuje nieszkoliwie obok.

– Taki jesteś – myślę. Skrzydłowy dostaje rozkaz powrotu do szyku. Sam zajmę się draniem – tylko ja i on. Wybieram Sidewindery. Głowica znajduje uciekający gwałtownym unikiem cel. Przeciążenie sięga 8g. Na chwilę wyrównuję i odpalam pocisk. Smuga dymu za rakietą skręcającą za wijącym się Rafale. AIM-9X nie daje mu szans. Eksplozja i spadające na ziemię szczątki.

Zajęty walką nie zauważyłem, że na radarze pojawiły się jeszcze cztery Rafale. Drugi klucz! I jeszcze trzeci – cztery F-16U! Skrzydłowy – atakuj! Pozbywamy się reszty AMRAAM-ów, rozwalając trzy Rafale i dwa F-16. Wingman związał się walką manewrową z Rafale, a mnie pozostały dwa F-16. Łapię pierwszego na celownik – Sidewinder widzi cel. Ognia! Pomimo rozpaczliwego uniku Falcon zostaje trafiony i płonąc, spada w dół. Drugi mnie minął i znów odzywa się alarm ostrzegający o opromienieniu radarem. Hamulce, włączenie wektorowania ciągu i ciasny skręt. Przez chwilę widzę F-16 nad sobą – goni mnie. F-22 to duży samolot i pomimo wektorowanego ciągu tylko trochę zwrotniejszy od F-16. Tymczasem słyszę okrzyk skrzydłowego – Splash one! Załatwił Rafale. Dobrze, pomoże mi. Rzeczywiście, nagle F-16 przerywa pogoń i odpada nagłym zwrotem. Ale nawet pionowe nurkowanie do ziemi nie pomaga. Fox two! Skrzydłowy odpala Sidewindera i pocisk rozrywa F-16. Walka zakończona. Przez ten czas nie zagrożony samolot transportowy spokojnie się oddalił...”

Oto, co może Cię spotkać podczas gry. W F-22 ADF toczy się walki z dobrymi pilotami i nowoczesnymi maszynami. Bez planowania i ciągłego gapienia się w ekran radaru nic nie zdziałasz. Przeczytaj ten tekst, na pewno Ci pomoże...

Wymagania

Jak większość gier z ostatnich dwóch lat, F-22 pracuje pod kontrolą Windows 95. To zdecydowanie zwiększa jego wymagania sprzętowe. Dzięki temu, że grafika może pracować w trybach 320×200, 640×480 i 800×600, można grać na komputerach z procesorami od Pentium 100 w górę.

F-22 ADF wykorzystuje karty 3D, co bardzo przyspiesza grafikę, ale na zwykłych kartach obowiązuje reguła szybkiego procka. Na Pentium 200 MMX można się cieszyć płynną animacją w średniej rozdzielczości, przy „Low detail level”. Nie ma lekko. Do tego CD-ROM oczywiście, SVGA z możliwością wyświetlania Hi Color (64 tys. kolorów) oraz 16 MB RAM... I pełno miejsca na dysku twardym.

F-22 Raptor

Teraz zajmijmy się samym obiektem symulacji. F-22 Raptor to najnowszy samolot USAF, wielozadaniowy myśliwiec z możliwością atakowania celów naziemnych.

Jednak podstawowym zadaniem Raptora jest zdobycie przewagi powietrznej zarówno w walce poza zasięgiem widoczności (BVR), jak i w bezpośredniej walce manewrowej. Samolot skonstruowano w technologi zmniejszonej widzialności dla radaru, choć – w przeciwieństwie do obecnie używanych maszyn typu stealth – ma on radar. Poziom „niewidzialności” regulowany jest pięcioma stopniami EMCON (EMmision CONditions) – warunkami emisji fal radarowych, zwiększającymi kolejno echo dawane radarom nieprzyjaciela. F-22 osiąga trochę ponad 750 węzłów, nie jest więc szybki. Jako stosunkowo duża maszyna nie byłby wystarczająco zwrotny, aby walczyć z takimi samolotami, jak F-16, MiG 29 czy Su-27, więc wyposażono go w ciąg wektorowany w płaszczyźnie pionowej, co znacznie zwiększa manewrowość. Śmiało można stwierdzić, że w rękach dobrego pilota Raptor przewyższa wszystkie produkowane do tej pory myśliwce.

Radar przeszukuje przestrzeń i naprowadza pociski AMRAAM na cele podczas walki na średnim dystansie. Przy bezpośredniej walce nie jest potrzebny, bo rakiety AIM-9X Sidewinder same znajdują cel.

Oprócz tego F-22 ma czujniki podczerwieni, w jakimś stopniu zastępujące radar na niedużych odległościach.

Kokpit samolotu wyposażony jest w cztery MFD, przedstawiające (kolejno od lewej) sytuację taktyczną z puntu widzenia obrony biernej, sytuację nawigacyjną samolotu i prawy MFD, na którym wyświetlane są dane niezbędne do ataku. Poniżej zainstalowano monitor z danymi samolotu – ilość paliwa, stan silników itp. Na górze po lewej znajdziemy informację o stanie (wyrażonym w procentach) poszczególnych systemów samolotu.

Pod HUD-em mamy wyświetlacz kamery podczerwonej, pokazującej namierzony cel, a po prawej – sztuczny horyzont.

I tu jest największy „ból” gry – każdy wskaźnik umieszczono na odrębnym ekranie, więc bez opanowania do perfekcji „skakania” po kokpicie wygrać się nie da (zwłaszcza że na ekra-

Jeśli podczas awaryjnego lądowania wbijesz się dziobem w lotnisko, niech Ci ziemia lekką będzie...

nach głównie odczytujesz sytuację taktyczną, w jakiej znajdujesz się podczas walki).

Lekcja pilotażu

F-22 Raptor prowadzi się jak po szynach. Potrafi sam utrzymywać wysokość i prędkość, tankować w powietrzu, startować i lądować – za to odpowiadają odpowiednie tryby pracy autopilota. Tobie pozostawiono planowanie walki i rozegranie potyczki.

Start jest banalny do granic możliwości. Kołujesz do początku pasa (jeśli zaczynasz na stanowisku postojowym), po czym full throttle i już lecisz. Przy około 180–200 węzłach trzeba oderwać się od pasa i zaraz schować podwozie. Klap brak.

Nawigacja jest prosta: autopilot i przerzucanie dwoma klawiszami punktów zwrotnych do przodu i do tyłu.

Lądowanie: należy przestawić przyrządy pokładowe w tryb ILS i poprosić lotnisko o namiar do lądowania. Potem trzeba zejść po wytyczonej linii jak po sznurku i z prędkością około 150 węzłów przyziemić. Wyłączyć silniki i zatrzymać się. To wszystko.

Jeśli przydarzy Ci się jakaś awaria i nie będziesz mógł otworzyć podwozia, spróbuj wylądować „na brzuchu" (program ocenia to lepiej niż katapultowanie się z uszkodzonego Raptora). Zniż się tuż nad pas startowy i przeciągnij samolot na wysokości 5–10 stóp nad pasem w ten sposób, aby uderzyć całym spodem kadłuba o ziemię lub najpierw częścią ogonową. To pozwala przeżyć taki eksperyment. Jeśli wbijesz się dziobem, niech Ci ziemia lekką będzie...

Na koniec rzecz bardzo trudna, na szczęście jest odpowiedni tryb autopilota – tankowanie w powietrzu. Najpierw odszukaj latający tankowiec (kod: TEXACO) i zgłoś gotowość do tankowania. Tankowiec wyda polecenie zabezpieczenia broni i podejścia na pozycję. Potwierdź, naciskając „Y". Włącz autopilota w trybie „Refuel" i oglądaj widowisko. Po zakończeniu przepompowywania paliwa tankowiec odłączy przewód. Wtedy wyłącz autopilota i, zmniejszając ciąg do minimum, odejdź od tankowca.

Pamiętaj o używaniu określonych częstotliwości – na innej pracuje lotnisko, na innej latająca cysterna, a jeszcze na innej AWACS. Skrzydłowy będzie Cię słyszał na każdej.

Realizm

Zadziwiająca krzyżówka elementów prostych i bardzo wyrafinowanych. Program po mistrzowsku symuluje możliwe awarie (np. hydrauliki, systemów elektrycznych), pozwala nawet na przećwiczenie ich na symulatorze. Do tego dość prosty model lotu (może F-22 ma naprawdę tak dobre własności lotne, ale w to trudno mi uwierzyć – jest to samolot niestateczny statycznie, czyli bez aktywnych powierzchni sterowych kontrolowanych przez komputer nie może latać) i skomplikowana awionika z rozbudowaną komunikacją radiową.

Broń również zachowuje się w miarę realistycznie.

Pole walki to udane połączenie systemu o nie zmieniającej się sytuacji początkowej ze zmiennym zachowaniem spotykanych obiektów – zarówno obrony plot, jak i sił powietrznych. Wszystko zdarza się praktycznie tylko raz, nawet przy wielokrotnym powtarzaniu danej misji.

Walcz i zwyciężaj

Teraz zagadnienie trochę trudniejsze: jak latać i strzelać, aby wrócić do bazy w jednym kawałku.

Ponieważ F-22 ma wektorowany ciąg, zwrotnością przewyższa wszystkie typy spotykanych w grze samolotów. Zbytnie przeciążenia niekorzystnie odbijają się na kondycji pilota, więc należy uważać. Najlepsza prędkość do walki to ok. 300–350 węzłów.

Walka powietrzna zwykle odbywa się zespołowo, a wróg ma miażdżącą przewagę liczebną. Dlatego należy roztropnie używać rakiet. Masz ich ograniczoną liczbę, a działko... hm... to nieporozumienie.

Na początku walki używaj trybu EMCON5 i namierz wszystko, co się rusza. Po wystrzeleniu AMRAAM-ów włącz EMCON1. Używanie pośrednich trybów EMCON może się przydać w ogniu walki, ale gracz nie ma czasu analizować prawdopodobieństwa wykrycia jego samolotu przez wroga. Najlepiej lecieć szybko i wysoko, i wcale się nie kryć przed radarami, za to aktywnie przeszukiwać przestrzeń radarem i rozwalać wroga BVR, a potem przełączyć się w tryb EMCON1 i zniknąć...

Używaj Wingmana. F-22 ma bardzo rozbudowane możliwości komunikacji radiowej. Wysyłaj skrzydłowego do przodu, a gdy wda się w walkę bezpośrednią, z dystansu strzelaj do goniących go wrogów. Oczywiście, Twój skrzydłowy jest w stanie stawiać skuteczny opór kilku wrogim

Najlepiej lecieć szybko i wysoko, aktywnie przeszukiwać przestrzeń radarem





myśliwcom bardzo krótko, dlatego nie wypuszczaj go dalej niż na 10 mil morskich. Sidewinderami likwiduj najbardziej niebezpieczne samoloty wroga – z reguły masz tylko dwa takie pociski.

I pamiętaj jeszcze o jednym – ze względu na mizerną prędkość maksymalną Raptora, musisz walczyć „do krwi ostatniej kropli z żył". Na ucieczkę nie ma szans. To nie MiG 29, który może wznieść się pionowo w górę i czmychnąć do bazy. Widocznie amerykańscy konstruktorzy nie przewidują takiej konieczności...

Broniąc się przed ostrzałem z ziemi, stosuj uniki i zmieniaj prędkość. A najlepiej włącz tryb EMCON1 i udawaj, że Cię tu w ogóle nie ma. Polecam lot na wysokości 150–200 stóp z dużą prędkością. Potem można szybko wyskoczyć w górę, zniszczyć cele i znów wtopić się w krajobraz. Unikaj latania od jednego



waypointu do drugiego w linii prostej (chyba że w pobliżu nie ma nic, co mogłoby Cię zestrzelić), staraj się kluczyć pomiędzy łańcuchami gór, minimalizując możliwość wykrycia przez wroga. W czasie takiego lotu radar jest mało przydatny, więc można go wyłączyć i polegać na czujnikach podczerwieni i informacjach z AWACS-a.

Czekają Cię nie tylko walki powietrzne. Będziesz miał również okazję atakować pojazdy, wszelkie nieruchomości czy okręty. Można w tym celu używać Mavericków, bomb szybujących, naprowadzanych laserem, i bomb swobodnie opadających. Do ataków na cele nawodne masz pociski Harpoon. Wszystko to zostało szczegółowo opisane w instrukcji, więc szkoda czasu na powtarzanie. Zresztą, atak na cele naziemne w każdym symulatorze wygląda tak samo – niespodziewany niski nalot, wyjście w górę, połączone z szybkim namierzeniem celów i odpaleniem rakiet, oraz błyskawiczny „odlot" – szorowanie brzuchem po ziemi.

Gdy w Twoją stronę leci rakieta, nie przejmuj się, tylko jak najszybciej odpalaj chaffy i flary – masz ich tyle, że wystarczy. Często nawet nie trzeba przerywać pogoni za celem – ale obserwuj ekran radaru, słuchając jednocześnie alarmu rakietowego i nie dopuszczaj ścigającego Cię pocisku w bliskie sąsiedztwo Raptora.



O ile dość łatwo flarami i śmieciami zgubić rakietę powietrze-powietrze, o tyle SAM-y są znacznie inteligentniejsze, trzeba na nie uważać i ostro manewrować – w tym przypadku znów najlepszy jest lot na jak najmniejszej wysokości.

Jak zauważyłem, wróg działa w sposób z góry zaplanowany, a poszczególni komputerowi piloci podczas walki manewrowej nie współpracują ze sobą jak należy. Nie potrafią zastawić pułapki typu: „jeden na wabia podstawia się na celownik, a gdy się nim zajmiesz, reszta dopada Twego ogona i przerabia Cię na durszlak". Błąd programistów – to już było w Chuck Yeager Air Combat!

Kampanie

Do programu twórcy dołączyli trzy kampanie: Morze Czerwone, Erytrea i Arabia Saudyjska, o rosnącym stopniu trudności. Już pierwsza (Red Sea Tour) jest bardzo trudna i po kilku misjach trzeba się ostro napocić, aby odkryć jedyny sposób wykonania danego zadania i zwyciężyć.

Siły biorące udział w rozgrywce są zawsze takie same, natomiast zmienna jest skuteczność rakiet i efektywność w walce pilotów własnych i nieprzyjacielskich. Czasem trzeba wiele razy próbować, aż uda się zaliczyć pomyślnie cele danej misji.



Wszystko, co tu lata

W powietrzu spotkasz tak nowoczesne konstrukcje, jak (zaczynając od najtrudniejszych przeciwników) Su-35 Flanker (udoskonalony znacznie Su-27), EuroFighter 2000 (tego samolotu nie trzeba przedstawiać), MiG 29M, Dassault Rafale, udoskonalone wersje MiG-a 21, a nawet starsze myśliwce amerykańskie – F-16 Fighting Falcon, F-15 Eagle oraz F-14D Tomcat.

Jako „bezbronne" samoloty szturmowe wystąpią: F/A-18, F-117, B-2 Spirit, Panavia Tor-







i rozwalać wroga BVR, a potem przełączyć się w tryb EMCON 1 i zniknąć...

F-22 – PC Dominance Simulator



F-22 ADF to kawał dobrej roboty. Ma wiele zalet i kilka wad, jak każdy program, ale i tak pozwolę sobie okrzyknąć go symulatorem roku 1997, nieurodzajnego dla symulacji. Supergrafika na superkomputerach, średni dźwięk i wysoka grywalność.
Graczu! Bądź (cytując von Sunridera) „wkładką mięsną" do skomputeryzowanego F-22 Raptor! Pokaż, że pomimo dominacji komputerów, człowiek jest niezastąpiony. Ludzie – długo czekałem na dobry symulator i w końcu się doczekałem. Grajcie! Enemy Lock On!





nado, F-15E Strike Eagle, pionowzloty typu Harrier, francuskie Mirage 2000N i rosyjskie MiG-i 27, Su-25 oraz, stworzone na bazie myśliwskiego Su-27, najnowsze samoloty szturmowe Su-30 i Su-34. Oprócz samolotów czysto bojowych spotkasz rozpoznawcze U-2 czy MiG 25R oraz samoloty typu AWACS, np. E-8 J-Stars, A-50







Mainstay, a także śmigłowce, od najnowszego RAH-66 Comanche przez AH-64 Apache, UH-60 Blackhawk, SeaStallion i Chinook, do rosyjskich Mi-24, Mi-28 Havoc, Ka-50 Hokum i transportowego Mi-26 Halo. Będziesz eskortował transportowce C-17 Globemaster, C-5 Galaxy, C-130 Hercules i V-22 Osprey. Czasami trafią się rejsowe Iły 76, Iły 78 czy Boeingi 767 i 747. A tankować będziesz z KC-135R Stratotanker...

Wizja, fonia, itd.

Zacznijmy od tego, co widać, bo to najmocniejsza strona F-22 ADF. Grafika rozpieszcza gracza swym bogactwem i, jakby to powiedział Alex, barokowym przepychem. Teren, mimo wektorowego rodowodu, pokryty jest doskonałymi teksturami, wspaniale cieniowanymi. Daje złudzenie świata rzeczywistego – górki to nie wielokątowe piramidki, ale prawdziwe wzgórza z łagodniej lub ostrzej opadającymi zboczami. Prawdziwe są kaniony pomiędzy łańcuchami górskimi i nitki dróg przecinających teren. Do tego wyjątkowo realistycznie oddano miasta. Chmury są jak prawdziwe. To robi wrażenie. Przydałoby się jeszcze trochę drzew, aby powstały prawdziwe lasy, oraz takie wybrzeże jak w EF2000 czy F-22 Lightning 2. Poza tym, absolutna perfekcja.

Dźwięk już nie jest tak dobry. Bardzo niewyraźne gadki przez radio, standardowe odgłosy z pola walki i dźwięki wydawane przez samolot (alarm, hydraulika itp.). Do tego muzyka chyba trochę poniżej przeciętnej – mogłoby jej w ogóle nie być. Na polu oprawy dźwiękowej w symulatorkach palmę pierwszeństwa niepodzielnie dzierży firma Spectrum Holobyte z Top Gun i Falconem 3.0 (do tej pory!).

Grywalność wynika, jak zwykle, ze sporego realizmu, dość skomplikowanej obsługi (ten cholerny kokpit – co za maniak to wymyślił?), choć klawiszologia jest w miarę prosta i łatwa do opanowania. Gra wciąga szybko. Co prawda trudność (na poziomie Medium i Hard) na początku może zniechęcać, ale wystarczy poznać samolot i nauczyć się sprawnie obsługiwać urządzenia w kokpicie (wystarczy do tego zaledwie kilka godzin lotu), a sukces przyjdzie sam. Ta gra to kolejna żelazna pozycja na rynku symulacji.

Gdyby połączyć grafikę z F-22 ADF, oprawę dźwiękową z Top Gun, pole walki z Mi-24 Hind oraz inteligencję komputera z Falcona 3.0 i F-22 ADF – dostalibyśmy wprost idealny symulator!

Wiktor Kozłowski

PS Na stronie 96 prezentujemy porównawczy opis konkurencyjnego symulatora iF-22 Air Superiority Fighter.



Ocean/Digital Image Design 1997

Mirage

Symulacyjna

PC CD-ROM

Grafika: 95%

Dźwięk: 49%

Ogółem: 89%

Wymagania sprzętowe:
P100, 16 MB RAM, CD-ROM 2×, SVGA, Windows 95

iF-22 Air Superiority Fighter

W krótkim czasie ukazały się dwa konkurencyjne symulatory myśliwca F-22 Raptor, prezentowany właśnie iF-22 ASF i F-22 ADF rodem z DID. Czy iF-22 przewyższa ADF? Przeczytaj opis, a najlepiej sam zagraj...

Do tej pory symulatory Interactive Magic były, oględnie mówiąc, takie sobie. Mnie nie zadowalały. Teraz pojawił się iF-22 Air Superiority Fighter. CO Z NIM? Wydaje mi się, że aby dobrze rozpatrzyć ten problem, trzeba porównać iF-22 z drugą grą, zajmującą się tym samym tematem – symulacją najnowszego myśliwca U.S.A.F., F-22 Raptor, czyli F-22 Air Dominance Fighter, którą zdążyłem już się pozachwycać w poprzednim opisie.

Zacznijmy jednak od tak standardowej rzeczy, jak

wymagania sprzętowe.

Producent podaje, że do gry potrzebne są: co najmniej P90 z 16 MB RAM, karta SVGA (najmniejsza rozdzielczość, w jakiej pracuje iF-22 to 640×480), mysz, CD-ROM 4× i Windows 95.

Na moim Pentium 200 MMX gra chadza całkiem, całkiem. Co prawda, gram w najniższej rozdzielczości, ale płynność w pełni zadowala (na zwykłej, 2-megowej ViRGE), na pełnych detalach – tu iF-22 zdecydowanie przewyższa ADF. Denerwujący jest tylko długi czas wgrywania – program kilkadziesiąt sekund „jeździ" po twardzielu – wiem, może 32 MB pamięci to niezbyt wiele, ale nie dajmy się zwariować, jak to musi wyglądać na podstawowym RAM?

User Unfriendly

Oto określenie mdłego, choć prostego systemu opcji. Bardzo polubiłem kolorową grafikę poszczególnych ekranów w ADF, a tu znów mam zielone literki w ramkach, na czarnym tle. Wygląda paskudnie. Można to było zdecydowanie poprawić, dorzucając jako tapetę kilka screenów prezentujących Raptora.

Inną niespodzianką jest intro – na poziomie z F-15 III. Beznadzieja. Lepiej było się w ogóle nie wysilać. Elementy tak ważne, jak moment katapultowania się z uszkodzonego samolotu czy ochrzan od dowódcy za niezaliczenie misji są ukazane w postaci „bardzo dynamicznych" obrazków, narysowanych chyba przez młodego, początkującego grafika. To wszystko drobiazgi, ale denerwujące.





Screeny z dodatkowych misji w Zatoce Perskiej

F-22 Raptor

i jego odwzorowanie w grze. W przeciwieństwie do F-22 ADF, gdzie zastosowano kokpit rodem z EF 2000, tutaj mamy normalny HUD na wysokość połowy ekranu i pod nim rząd trzech widocznych jednocześnie (i CZYTELNYCH) MFD. Poniżej jest jeszcze czwarty, ale odczytanie z niego czegokolwiek wymaga „spojrzenia w dół". Kiedyś takie rozwiązanie stosowano nagminnie, teraz zasługuje na specjalne wyróżnienie. Po co stosować stare, wypróbowane metody – można przecież walnąć HUD-a na trzy ekrany, a cały kokpit rozbić na dalszych dziewięć...

Kokpit zasługuje na najwyższe uznanie. Myszką obsługujesz wszystko, naciskasz „klawisze" sterujące pracą poszczególnych MFD, wybierasz cele i punkty nawigacyjne. Szybko, sprawnie i bez zbędnych formalności. Taki kokpit chciałbym mieć w każdym symulatorze!

Przejdźmy do modelu lotu. Twórcy chwalą się, że ich model lotu jest najwierniejszy. Faktycznie. Pilotowanie iF-22 przypomina stare, dobre czasy Falcona 3.0 – podmuchy wiatru, „dziury" powietrzne i szarpanie sterami, zmniejszające się – wraz ze spadkiem prędko-

Zawsze zabieraj maksimum paliwa i rakiet. Od nadmiaru dóbr wszelakich nikt jeszcze nie umarł.

ści – precyzja i skuteczność sterów. I tutaj mamy do dyspozycji klapy, bardzo przydatne przy manewrach na małych prędkościach, szczególnie przy podejściu do lądowania. Za sterami iF-22 poczułem się jak w domu. W tej dziedzinie twórcy F-22 ADF muszą się jeszcze sporo nauczyć...

Można sobie wybrać dowolne uzbrojenie, które będzie przenoszone na 12 (!) węzłach, w tym czterech pod skrzydłami, a 8 w komorach w kadłubie. Oto kolejna przewaga iF-22 nad ADF.

Za to iF-22 nie ma tak rozbudowanych jak konkurent możliwości awarii. Brak też systemu EMCON, czyli świadomego określania emisji fal radarowych i zwiększania ryzyka wykrycia przez wroga. Tutaj pilot nie ma na to bezpośredniego wpływu – może tylko wyłączyć radar i uruchomić stary, dobry ECM.



Lot

Start jest prosty. Znajdujesz się na początku pasa startowego. Należy uruchomić silniki, dać pełny ciąg i wyłączyć hamulce kołowe. Powyżej 150 węzłów drążek do siebie i – po oderwaniu się od ziemi – schować podwozie. Klapy wciągną się same.

Nawigacja polega na przestawieniu wyświetlaczy w tryb nawigacyjny i przelocie zaplanowaną trasą. Najlepiej z wykorzystaniem autopilota, choć mój cierpiał na tajemniczą chorobę – po włączeniu pracował kilkanaście lub kilkadziesiąt sekund i wyłączał się automatycznie. Niepojęte!

Lądowanie – trywialna sprawa. Tak jak w F-22 ADF, prędkość przyziemienia około 150 węzłów. Trzeba pamiętać o hamulcach powietrzych i kołowych, klapach i podwoziu. Oczywiście, najpierw trzeba przez radio poprosić „ziemię" o namiar na lotnisko, a potem skontaktować się z wieżą i poprosić o pozwolenie na lądowanie. Trzeba uważać – przy małej szybkości samolot robi się wołowaty i z opóźnieniem reaguje na stery.

Podobnie jak w ADF, radio jest bardzo rozbudowanie i bez komunikacji ze skrzydłowymi, ziemią i wieżą nie dasz rady. Zawodzi tu niestety instrukcja, mówiąca o linii, cytuję: „pogaduszek". Myślałem, że na pogaduszki to można iść do sąsiadki. A tu pogaduszki na częstotliwości wojskowej. Gratuluję pomysłu tłumaczowi, Marcinowi Borkowskiemu.

Teatry działań i misje

Z grą (na dwóch krążkach) producent dostarcza dwa scenariusze – Bośnia 2004 i Ukraina. Od niedawna sprzedawana jest trzecia kampania, Persian Gulf.

Ponieważ program jest wyjątkowo dyskożerny (na całą grę, ze wszystkimi kampaniami i niezbędnymi bajerami potrzebne jest około 1 GB!), można na początku zainstalować jedną kampanię i „minimum" plików koniecznych do działania (ponad 100 MB), a potem doistalować inne kampanie, jednocześnie np. kasując tę, którą już się rozegrało – wszystko z poziomu gry.

W kampanii bośniackiej operujesz z baz we Włoszech. Słabe armie Bośni i Chorwacji zostały zasilone amerykańskim kontyngentem i amerykańskimi Siłami Powietrznymi. Serbowie (npl) posiadają głównie MiG-i 23, MiG-i 29 i Su-25. Sił naziemnych bronią systemy SA-13 i SA-15.

Na Ukrainie potykać się będziesz z armią rosyjską. Może generalnie nie są to siły najnowocześniejsze, ale na pewno największe na świecie. Starsze egzemplarze MiG-ów 23 i MiG-ów 29 oraz Su-25 i Su-27 wspierają nieliczne, bardzo nowoczesne typy: MiG-1-42, Su-34, Su-35 i Su 37. Na ziemi pojawiają się zarówno ultranowoczesne czołgi T-90, jak i starsze T-72, a także systemy plot, od najniebezpieczniejszych SA-19 Tunguska i SA-17 Grizzly, do starszych SA-11.

Niedawno wprowadzono na rynek trzecią kampanię, Zatokę Perską – to ciągle jeden z najgorętszych regionów świata. Saddam Husajn znów miesza. Po wspólnych ćwiczeniach z siłami Arabii Saudyjskiej, US Army (przy wsparciu jednego dywizjonu

Taki kokpit chciałbym widzieć we wszystkich symulatorach!

Takie małe zakończonko



Gracz jest w bardzo trudnej sytuacji. Najlepiej byłoby kupić obie gry traktujące o Raptorze, bo każda ma inne atuty. Ale jeśli to nie wchodzi w rachubę, proponuję wybrać konkurencyjny F-22 ADF. Nie twierdzę, że iF-22 jest złym programem. Na pewno realizmem modelu lotu, rozwiązaniami kokpitu i złożonością pola walki przewyższa swego konkurenta, ale w kwestii grafiki, dźwięku i co najważniejsze – grywalności – daje tyły. Po prostu, lepsze jest wrogiem dobrego.

F-22) wkracza do akcji, pomagając Saudyjczykom. Celem jest ochrona baz powietrznych i zapewnienie panowania w powietrzu. Irak dysponuje myśliwcami MiG 23, MiG 29, Su-27 oraz bombowcami Su-25 i Tu-22M. Grafika w tym scenariuszu prezentuje się trochę lepiej niż w tych dostarczanych z grą.

Program za każdym razem przedstawia cztery misje, a Ty wybierasz jedną z nich, podobnie jak w EF 2000. Daje to nieskończoność kombinacji i niepowtarzalność każdej misji. Rodzaje zadań: eskorta (AWACS-a lub sił szturmowych atakujących określony cel); CAP, czyli patrol powietrzny; SEAL, czyli atak na siły powietrzne broniące danego celu (odpowiednik zadania typu INTERCEPT w Falconie 3.0.); przechwytywanie obcych bombowców, zmierzających do swego celu na naszym terytorium; ataki szturmowo-bombowe z wykorzystaniem rakiet powietrze–ziemia i bomb, kierowanych laserem przez jednostki naziemne oraz swobodnie opadających.

Od początku gry do jej końca mamy normalną wojnę. W ADF pierwsze misje są jakby preludium, przygrywką do tego, co będzie się działo później, gdy konflikt zacznie coraz gwałtowniej narastać – według mnie, pomysł bardziej zbliżony do rzeczywistości, lepszy.

W czasie lotu nie masz złudzenia, że jesteś małym trybikiem w potężnej machinie wojennej. Co prawda, tu i tam ktoś sobie lata, ale nie słychać nikogo w eterze poza tymi, których wywołałeś i Twoimi Wingmanami. Akcja wydaje się podporządkowana Twojemu lotowi i związanym z nim wydarzeniom, choć nie na taką skalę jak w F-22 ADF.

Kluczem do sukcesu jest odpowiednie dowodzenie. Zwykle masz do dyspozycji swój samolot plus trzech skrzydłowych, całkiem niezłych pilotów, choć czasami potrafią beznadziejnie pudłować. Musisz ostrożnie planować i wysyłać ich na poszczególne grupy



atakujących nieprzyjaciół. Zwłaszcza przy eskortowaniu E-3 Sentry wróg nie powinien się przedrzeć przez Twoje siły. Nie daj się zaskoczyć. Często pytaj AWACS-a, gdzie są bandyci i sprawdzaj namiary – zwykle są bardzo dokładne. Teraz już tylko celne oko i trafiające rakiety.

W walce bezpośredniej przez cały czas patrz na radar i korzystaj z radia. Zawsze jednemu ze skrzydłowych wydaj rozkaz: „Cover me". Teraz już nie musisz tak bardzo uważać na szóstą. Dopóki, oczywiście, ktoś nie dobierze się do tyłka Wingmanowi. Zawsze zabieraj full paliwa i rakiet, ile się da. Od nadmiaru dóbr wszelakich nikt jeszcze nie umarł. Kosztem zwrotności (ciężkie paliwo) możesz trochę dłużej polatać na dopalaczach – wysysają paliwo ze zbiorników.

Nie lataj zbyt nisko, bo możesz się nadziać na działka plot. SAM-y da się zmylić, poza tym widać je (alarm też o nich ostrzega), ale jeśli przypadkiem nawiniesz się na celownik artylerzyście, nie będziesz nawet wiedział, co sprowadziło Cię na ziemię...

Oprawa i inne

Na koniec przejdźmy do oceny ogólnej programu, zaczynając od najbardziej wychwalanej (na pudełku gry, he, he) cechy iF-22, czyli grafiki.

Mamy tu, jak zwykle, wektorówkę pokrytą teksturami stworzonymi na podstawie zdjęć satelitarnych, czyli system Demon-1, którym chwali się I-Magic. Niestety, gdy tylko oderwiesz się od lotniska, czeka Cię szok. Teren pokryty jest wielkimi pikselami nawet przy „full detalach". Gdy lecisz poniżej pułapu chmur, też jest nieciekawie. Dopiero patrzenie w dół z dużej wysokości, rzędu 15000–20000 stóp, pozwala zrozumieć, czym tak chwalą się autorzy. Świat wygląda wtedy jak jedno wielkie zdjęcie lotnicze. Do tego dochodzą dobrze wykonane samoloty i inne obiekty, pokryte nawet nieregularnym kamuflażem. Rakiety zostawiają za sobą gęste chmury dymu, podobnie jak trafione samoloty. Z daleka wygląda to efektownie, ale z bliska okazuje się tylko wielkopikselową teksturą. Grafika jest więc tylko bardzo dobra, nie – doskonała, jak sugerują to autorzy gry. F-22 ADF wypada tu zdecydowanie lepiej.



Dźwięk jest na średnim poziomie. Kiepska muzyka, normalne efekty dźwiękowe i trochę lepsze niż w ADF „pogaduszki" w eterze. Nic nowego.

Grywalność. Oto prawdziwy problem. Ocenić grywalność iF-22 to wysiłek, zaiste, tytaniczny. Przyjazny kokpit, nieprzyjazne wszystko inne. Powolnie ładujące się misje, ale za to niepowtarzalne. Niezła Sztuczna Inteligencja (ACE) i bardzo realistyczny model lotu. Jednak brakuje tego czegoś, co ma – zdecydowanie mniej realistyczny – Air Dominance Fighter...

Wydaje mi się jednak, że każdy powinien zagrać i skonfrontować swoje wrażenia z moimi.

Zdecydowałem się zmienić niektóre oceny, w tym „Ogółem", przyznane w recenzji (G 2/98). Pojawienie się F-22 ADF zupełnie, moim zdaniem, zmieniło obraz tego symulatora.

Wiktor Kozłowski

PS Na str. 98 prezentujemy opis konkurencyjnego symulatora, F-22 Air Dominance Fighter.

iF-22
The Realistic Simulation of the F-22 Raptor

Interactive Magic 1997
MarkSoft
Symulacyjna
PC CD-ROM
Grafika: 79%
Dźwięk: 48%

Ogółem: 70%

Wymagania sprzętowe:
P90, 16 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95